平成26年6月30日発行・発売（偶数月30日発行・発売）
第15巻 第4号 通巻164号

ARCADIA

特集
『ウルトラストリートファイターⅣ』

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2014年 8月号

No.164 特別定価1,190yen



●DJ YOSHITAKA氏はじめ5名のBEMANIアーティストが登場!
BEATMAXIMUM

●新ようじょ
三国志
恋姫†三姉妹

●いよいよノベライズ発売へ!!
弾幕少女

●今井神先生のご先祖様憑依バトル漫画
召還!剣豪学園

新作

●追加要素をまとめて紹介!
パズドラ バトルトーナメント
—ラズール王国とマドロミドラゴン—

●ランカーたちに聞く、賞金制公式大会への心構えとは!?
ガンスリンガー ストラトス2

●あの大人気FPSがアーケード化!
LEFT 4 DEAD

攻略

●最新情報&長宗我部家必勝の策!
戦国大戦 —1477 破府、六十六州の欠片へ—

●新バージョン使用感&国別縛り大会レビュー!!
WCCF 12-13

●最新の調整内容をいち早く紹介
CODE of JOKER Ver.1.2 Re:BIRTH

特集

●新カード10種完全ガイド&戦いの基礎「荒らし」を再確認!
加速する戦いに乗り遅れるな!
LORD of VERMILION Ⅲ Ark-cell Ver.3.1 R
英雄たちの復権なるか!? 竜攘虎搏!!

●カード性能からデッキ構築まで完全網羅!
復活ゲスト使い魔カードガイド

●トップランカー「飛鳥☆」監修!
各ジョブ単体&複合「荒らし」を徹底解説!
「荒らし」DEEP!

●全国大会開催決定!!
「OVER the LORD 第六章 ～創醒の四皇～」

●今夏は北海道で開催!!
第三回ヴァーミリオンキャラバン

●LoV大好きっ娘が大騒ぎ!
おとめろぶ

特集

●バランス調整&新キャラ追加のアップデートに迫る!
ウルトラストリートファイターⅣ 新バージョン詳細&上達指南特集

●追加キャラを使いこなせ!
ディカープリ解説&攻略

●変更点を理解することが勝利への近道
新バージョン変更点まとめ&攻略

●トッププレイヤーが教える上達のノウハウ
『ウルⅣ』上達虎の巻

●コラム特別編・「ウルⅣ」スペシャル!
ウメハラコラム

Walker47

今いるマチの情報が、旬の話題が毎日スマホに届く!

6月16日(月)サービス開始

全国1,951地域の編集長が作る、とっておきの街ネタからニュース、エンタメ、生活情報まで幅広く楽しめる、新感覚のスマートフォンメディア誕生!

無料!



ほかにも、特集、連載など続々登場!

- 日本列島コンプ特集 食べなきゃソン! **ご当地グルメ大集合**
- テレビで大活躍! 奥薗壽子さんの **日めくりレシピ**
- 全国47の県から毎回ピックアップ紹介! **おでかけナビ 第一回「沖縄」**
- 47都道府県のよしもと住みます芸人 **お題ネタバトル**
- 自分は常識?非常識? **アンケートで見るニッポン**
- スマホで見る **浴衣美女図鑑**

Walker47 スタート記念
プレゼントキャンペーン実施中!

2014年6月16日(月)〜7月31日(木)

ここでしか手に入らないサイン入り生写真、レアアイテム、旅行賞品などが当たる!



※掲載内容・期間は予告なく変更になる場合があります。※画面はイメージです。

アクセスは今すぐ、スマートフォンで!

W47 検索

http://www.walker47.jp/

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)

No.164 2014 AUGUST







ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

ねこかくゲー①



ねこかくゲー by 幸宮チノ

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイヤル)

新バージョン詳細
&上達指南特集

バランス調整&新キャラ追加の最新アップデートに迫る!



6月3日にバランス調整版となる最新アップデートが実施され、家庭用発売や世界規模の大会へと向けて大いに盛り上がりを見せる『ウルトラストリートファイターⅣ』(以下、『ウルⅣ』)。今回は、バージョンアップ情報や企画記事など、バラエティ色豊かに本作の魅力に迫っていくぞ。

ウルトラストリートファイターⅣ

■メーカー	:カプコン
■ジャンル	:対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+6ボタン
■バージョンアップ日	:2014年6月3日(稼働中)
■使用基板	:Type-X3
■ネットワークシステム	:NESYS

Text: H.H、コイチ、伝説のオタク、はなだ
協力: 板橋ザンギエフ、ウメハラ、ネモ、マゴ、ももち

記事中の略称・記号について

記事中では以下のような略称を使用している場合があります。フレーム(1フレームは1/60秒)=F、スーパーコンボゲージ=SCゲージ。レバーニュートラル=N。記号の意味は以下の通りとなります。

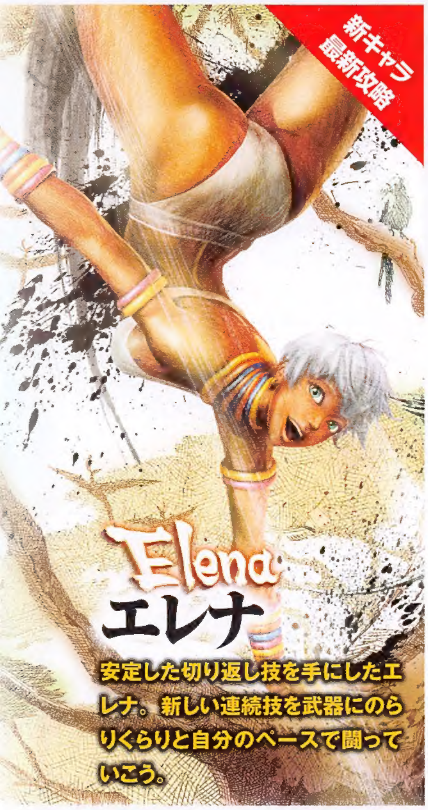
C……キャンセルを使用したつなぎ。

SC……スーパーキャンセルを使用したつなぎ。

※記事中のコマンド類はキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事中に掲載している各種数値、連続技、キャラクター限定となる要素などについては、すべて編集部調べによるものです。

『ウルⅣ』追加キャラクター攻略&対策特集

『ウルⅣ』からの新キャラの、最新攻略と対策をまとめて特集していこう。



安定感が向上した新生エレナの変更点

今回のアップデートによる一番大きな変更点は、EXスクラッチホイールの無敵時間が3Fから7Fに延びたことだろう。これにより今まで相打ちになっていたジャンプ攻撃や、割り込みに利用した際の安心感が大きく向上している。また、ヒット数が変更したことで、地上の相手に当たった際にダウンさせられないということが無くなっている。対空技として使う場合には、相手を引き付けて出していこう。

そのほかでは、しゃがみ弱Ⓟヒット時の有利時間が増加したことにより、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟが連続ヒットするようになった。中段の➡＋中Ⓟや投げ無敵のある立ち強Ⓚからしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→EXマレットスマッシュ～と連続技の威力を上げることができる。ただししゃがみ強Ⓟにキャンセルがかからなくなっているので、今までしゃがみ強Ⓟ→中ライノホーンとつなげていた部分はしゃがみ中Ⓟ→中スピンサイズなどで代用しよう。

また、ジャンプ強Ⓚの1段目が空中ヒットした際に、追撃が可能になった。見逃さないようにしよう。



強化されたEXスクラッチホイール。切り返しや対空技として安心して出せる性能になっている。対空技で使う場合には、引き付けて出すようにしよう。

最新の連続技をピックアップ

①ジャンプ強Ⓚ（1段目空中ヒット）→弱ライノホーン→ブレイブダンス

②立ち強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ中スクラッチホイール

③➡＋中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸEXマレットスマッシュ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ中スピンサイズ

①は空対空でジャンプ強Ⓚを当てた場合に狙える連続技。リベンジゲージがたまっていない場合でもEXライノホーン→EXスクラッチホイールとつなげることで大ダメージを与えることができる。

②は投げ無敵の技、③は中段からしゃがみ弱Ⓟへとつなげる連続技だが、今回のアップデートでより安定したダメージを与えられるようになっている。しゃがみ弱Ⓟへのつなぎには、スタートボタンを使ったずらし押し入力（いわゆる「スタート辻」）を活用するといいだろう。

正しい新スティンガーの使い方

ロレントは、アップデートでスティンガーからナイフを投げられるようになるまでのタイミングが早くなり、中～遠距離戦のけん制能力が上がっている。けん制兼ゲージため行動として、ナイフを投げつつ様子見しよう。

ナイフ空中ヒット時にはしゃがみ強Ⓚやパトリオットスイーパーでの追撃を忘れずに決めておこう。

ほかにも近距離立ち強ⓅⒸスティンガー～最低空ナイフと出すことで、強Ⓟがカウンターした際にナイフ→しゃがみ中Ⓚとつなげることができる。ただし、連続ガードにはならない点に注意しよう。

画面端でも新スティンガーによるラッシュ力が凄まじいことに。しゃがみ中ⓀⒸEXパトリオットサークル→近距離立ち強ⓅⒸ弱スティンガー～最低空ナイフと連係させることで5Fまでの無敵技をガードすることができ、かつ攻めを継続することが可能。ここから投げや➡＋中Ⓚ、前述した投げ抜けつぶしの近距離立ち強Ⓟカウンターヒット Ⓒスティンガーが決まれば相手はスタンし、一瞬で勝負を決めることができるだろう。なお、スティンガーを中以上で出した場合にはナイフが当たらないため、展開をより早くすることができるぞ。



画面端の近距離立ち強Ⓟ→スティンガーの固めは非常に有効。カウンターヒット時にはしゃがみ中Ⓚ→EXパトリオットサークルとつなぎ、さらに攻めを継続させよう。

EXパトリオットサークルからの追撃

しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸEXパトリオットサークルという連続技を決める機会が大幅に増えたため、追撃にしゃがみ強Ⓚが入る対応キャラを覚えておこう。ダウンが奪えるのは非常に大きいぞ。

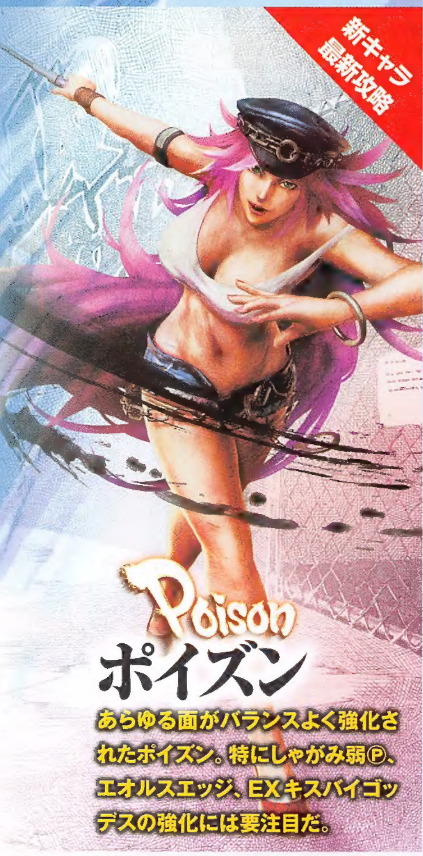
対応キャラ：

E.本田、ダッドリー、セス、剛拳、豪鬼、さくら、狂オシキ鬼、ダルシム、C.ヴァイパー、サガット、キャミィ、ディージェイ、コーディ、ガイル、ザンギエフ、バルログ、バイソン、フェイロン、T.ホーク、アドン、ローズ



EXパトリオットサークル→しゃがみ強Ⓚの連続技は基本にして最重要。対応キャラは必ず覚えよう。





新キャラ最新攻略

Poison
ポイズン

あらゆる面がバランスよく強化されたポイズン。特にしゃがみ弱Ⓟ、エオルスエッジ、EXキスバイゴッデスの強化には要注目だ。

接近戦と弾と対空が強化

しゃがみ弱Ⓟは発生が3Fへと強化。最速の暴れと遅らせしゃがみ投げ抜けを使い分けやすくなり、防御面と接近戦が強化された。

また、飛び道具のエオルスエッジのスキが小さくなった点は見逃せない。特に、しゃがみ中ⓀⒸエオルスエッジの連係が強力になり、合間に跳ばれてもバイソンとハカン以外のジャンプ攻撃はガードが間に合う。雷撃蹴やファルコーンキックといった変則的な軌道のジャンプ攻撃でも割り込まれるが、これらはエオルスエッジを強で撃てばつぶしやすい。

しゃがみ中Ⓚとエオルスエッジの合間を前に跳ばれたら、判定が拡大して対空として信頼できるようになったEXキスバイゴッデスで迎撃しよう。



しゃがみ中ⓀⒸエオルスエッジを前に跳ばれたらEXキスバイゴッデスで迎撃しよう。

EXウィップオブラブからの追撃を覚えよう

EXウィップオブラブは4段目をジャンプキャンセルし、ジャンプ攻撃で空中追撃ができるようになった。ジャンプ強攻撃で追撃してダメージを伸ばそう。また、前方ジャンプキャンセル後にジャンプの頂点付近でジャンプ中攻撃で追撃すれば、相手が着地する前にダッシュで下を潜って表裏の二択を仕掛けることができる。その後はしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち中ⓀⒸEXウィップオブラブと連続技をつなげば、ループ性のある攻めを構築できるぞ。

また、画面中央のEXウィップオブラブからの特殊な追撃も紹介しよう。

まずは、EXウィップオブラブ→強ウィップオブラブ。SCゲージを消費しない追撃の中では最も威力が高く、端に追い詰めやすいほか、クイックスタンディング不能ダウンを奪えるのが利点。下カコミ内の表にある対応キャラ（※1）には強ウィップオブラブを最速で出し、対応キャラ（※2）には一瞬遅らせて出すことで追撃することができる。

ほかにも、画面中央でEXウィップオブラブ→ラブストームといった追撃が可能。こちらは非対応キャラ（※3）を参考にしてほしい。これに対応していないキャラには、EXウィップオブラブ→前ジャンプキャンセル→着地→弱キスバイゴッデス→EXセービング～ダッシュ→ラブストームという追撃方法もある。この追撃はすべてのキャラに決めることができるぞ。



画面中央のEXウィップオブラブからラブストームで追撃ができるキャラを覚えよう。

連続技対応キャラ

■対応キャラクター（※1）【ダルシム、サガット、C.ヴァイパー、キャミィ、さくら、ローズ、元、ガイ、いぶき、ユン、ヤン】
■対応キャラクター（※2）【リュウ、ケン、バルログ、アベル、セス、ダン、まこと、殺意の波動に目覚めたリュウ、エレナ、ポイズン、ディカープリ】
■非対応のキャラクター（※3）【E.本田、ガイル、フォルテ、フェイロン、コーディ、ダッドリー、アドン、ハカン、ヒューゴー】

攻防ともに強化調整。連続技のバリエーション増加にも注目

アップデートによりハンマーマウンテンの威力こそ減少したものの、そのほかの調整ではかなりの強化を見せたヒューゴー。特にEXシュートダウンバックブリーカーは無敵時間が増加し、相手のジャンプ攻撃と相打ちすることがほぼ無くなり、対空技として安心して使えるように。

連続技面では弱モンスターラリアットがその場で発動するようになり、弱攻撃からつながりにくい現象が解消された。弱攻撃連打より若干威力は低くなるが、ダウンを奪えて起き攻めにいけるのはヒューゴーにとってかなりうれしい調整といえる。

中ジャイアントパームボンバーは発生が早くなり、連続技パーツとして扱いやすくなった。セービングLv2からも地上やられとしてつながるようになったので、果敢に狙いきたい。

メガトンプレスはウルトラスルー後に狙える点が魅力。リベンジゲージがMAXの状況で決めたときの威力は目を見張るものがあるので、ラウンド終盤の一発逆転も夢ではないぞ。

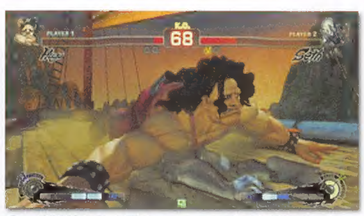
立ち回りではリープアタックに注目。ガード時でも若干ヒューゴー有利な状況となるので、ここから打撃に勝てるムーンサルトプレスとジャンプ防止策のシュートダウンバックブリーカーなどで攻め立てよう。ヒット時はウルトラスルーとしゃがみ弱Ⓚで攻め立てるのがオススメだ。



ミートスカッシャーヒット後は立ち中Ⓟで追い打ちが可能。タイミングは難しいが、決められるようになれば威力は大幅に上がるので練習してほしい。

連続技

①しゃがみ弱ⓅorしゃがみⓀⒸ弱モンスターラリアット
②セービングアタックLv2→中ジャイアントパームボンバー→EXジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー→しゃがみ弱ⓀⒸ弱モンスターラリアット
③強ウルトラスルー→EXジャイアントパームボンバー→EXジャイアントパームボンバー→メガトンプレス



③の連続技を体力満タンのセスに決めた状況がこちら。クセになる威力だ。



新キャラ最新攻略

Hugo
ヒューゴー

アップデートの恩恵により連続技の幅が増えたヒューゴー。セービングとウルトラスルーを果敢に狙っていこう。

新キャラクター対策

参戦から2カ月ほど経過したが、まだまだ新キャラが苦手という声は少なくない。ここで対策を覚えておこう。

中段技に対してリスクを与えてあげよう
VERSUS ELENA エレナ対策

主力の中段マレットスマッシュを切る!!

EXマレットスマッシュは発生が早い中段で、当たると連続技までつながってしまうエレナの切り札となる技だ。

しゃがみ中Ⓟから出されるとガード自体が困難であるため対策に困りがちだが、対応策として「光ったら立つ」という方法をオススメする。

また、EXマレットスマッシュは一部キャラのしゃがみ状態に空振りしやすいため、しゃがみ中Ⓟの先端から出されることが多いことを覚えておこう。

何とかガードできた場合には反撃のチャンス。4Fのスキにきっちり反撃をたたき込もう。相手のSCゲージが無いときのしゃがみ中Ⓟ→マレットスマッシュは、弱中強いずれの場合でも垂直ジャンプが間に合うため、しゃがみ中Ⓟをガードして垂直ジャンプを入れっぱなしにするのも一つの手段。垂直ジャンプ攻撃からフルコンボで反撃してあげよう。

そのほかでは、➡＋中Ⓚの中段に対しても、ガードができた場合には3F技で反撃できるようになるといいだろう。



EXマレットスマッシュを出しやすい距離は限られている。一定の距離で黄色く光ったら立ちガード、という手クセを付けておけばガード率は上がるだろう。

正しいコロコロの対処方法
VERSUS ROLENTO ロレント対策

メコンデルタアタックを切る!!

メコンデルタアタック（以下、コロコロ）はガードしても反撃を決めづらく、反撃をしようとしてもEXセービングアタックで逆にカウンターを取られてしまう、ということが少なくない。また、ガード後の読み合いを意識すると手前で止まって投げ、という選択肢もある厄介な必殺技だ。

そんなコロコロの対処法としてオススメしたいのがレバー後ろ投げ。目の前で停止するコロコロはもちろん、当てに来たコロコロに対しても転がっているところを投げてしまうことができる。EX版についても同様に投げることができるので、ロレントが後ろに跳ねるのが見えたら、転がってくるタイミングでとりあえず後ろ投げを入力しておくといいだろう。



コロコロをガードしてしまったら試合終了のこの状況……。ロレントが後ろに跳ねるのが見えたらまずは心を落ち着かせてからの……、



後ろ投げ！　タイミングさえ合っていればEX版も投げることができるぞ。「コロコロの勢いを活かして巴投げをする」感覚を覚えよう。

甘えた行動には反撃をたたき込もう
VERSUS POISON ポイズン対策

ウィップオブラブとラブミーテンダーへ反撃

弱～強のウィップオブラブはガードすれば発生4F以下の攻撃で、EX版は発生3F以下の攻撃で反撃できる。ポイズン側は中攻撃Ⓒウィップオブラブと連係させることが多いので、歩いて間合いを調節して、技をめり込ませるように撃たせるといい。この連係に対しては、セービングアタックで割り込むこともできる。

弱～強のラブミーテンダーは、ガードすればポイズン側が1F不利となる。発生1Fのウルトラコンボを持つキャラのみガード後に確定で反撃が可能だ。確定反撃を持たないキャラは、中距離で意識しつつ動作を見てから無敵技でつぶそう。要所で垂直ジャンプして様子を見つつ、空振りを誘って反撃するのも手だ。



通常版のウィップオブラブは発生4フレーム以下、EX版は3フレーム以下の攻撃で反撃できる。めり込んだらキッチリ反撃しよう。発生とリーチに優れた技を持つキャラは反撃しやすい。



ラブミーテンダーは打点の高い攻撃でつぶせるが、無理せず垂直ジャンプで様子を見て空振りに反撃するのがベター。発生1Fのウルトラコンボのみガード後に確定で反撃できる。

近付く巨漢には手痛いお仕置き
VERSUS HUGO ヒューゴー対策

ミートスカッシャーに反撃を入れよう

ヒューゴーの主力技ともいえるミートスカッシャーは、横に長い打撃や空中判定の技で迎撃するのが理想だが、反応して技を出すのは困難なので、まずは垂直orバックジャンプorバックステップで避けていこう。首尾よく空振りを誘えたら、反撃を狙うチャンス。ジャンプ攻撃を当ててコンボを狙うか、ダッシュで近付いて投げや打撃でダメージを与えていこう。

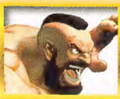
主に弱ミートスカッシャーを使用してくるので、立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓚが届きそうな中距離まで近付かれたら突進モーションを意識しよう。また、しゃがみ弱Ⓚからキャンセルして出すのも強力な戦法なので、接近戦でも気を付けること。バックステップを連発して後方に回避するのもオススメだ。



EXミートスカッシャーにはアーマー判定が付いているため、ジャンプ攻撃を当てた後に地上に居るとつかまれてしまう。



着地直後に再度ジャンプをして回避するか、無敵属性を持つ必殺技で割り込みを狙いたい。リベンジゲージがたまっているなら、ウルトラコンボを使えば大ダメージを与えられるぞ。



ザンギエフ

各種技の硬直が軽減され、うれしい強化点が目立つザンギエフ。中でも弱バニシングフラットは硬直が軽減されたことにより、スクリューパイルドライバー後～弱バニシングフラットで接近した後に、相手がディレイスタンディングを選択しなかった場合でも有利が取れるようになった。

起き攻めは今まで遠距離立ち中Ⓟやしゃがみ弱Ⓚを重ねていたが、今バージョンでは近距離立ち中Ⓚを重ねるのが強力だ。相手側のジャンプを防止できる上に、ガード時でも微有利な状況を取れ、ここからスクリューパイルドライバーとしゃがみ弱Ⓚの択一攻撃を仕掛けられる。しかし、どちらもバックステップで回避されてしまうので、遠距離立ち強Ⓚなどのバックステップ対策となる選択肢も織り交ぜていこう。ちなみに、キャミィなどのバックステップの性能が高い一部キャラクターには、遠距離立ち強Ⓚがヒットしないので気を付けること。

ヒット時には遠距離立ち弱Ⓚ→弱バニシングフラットにつなげよう。この後は若干不利な状況だが、無敵時間のあるファイナルアトミックバスターやEXスクリューパイルドライバーなら打撃に対して打ち勝てるので、あえて強気に攻める姿勢を見せていくといい。

ちなみに、横幅のくらい判定が広いキャラクター相手なら、近距離立ち中Ⓚ→遠距離立ち中Ⓟ→遠距離立ち弱ⓀⒸ弱バニシングフラットという連続技が狙える。目押しに自信があるプレイヤーは狙ってみよう。



弱スクリューパイルドライバー後に弱バニシングフラットで移動する。このタイミングが少しでも遅れると、近距離立ち中Ⓚが重ねづらくなるので注意。



近距離立ち中Ⓚの後はスクリューパイルドライバーを狙いにいくのが理想。この攻めをループさせて、相手の体力を奪っていこう。



弱バニシングフラットがヒットした後は、スクリューパイルドライバーなどの発生が早い投げ技以外は確定にならないので……、



打撃で暴れるプレイヤーにはファイナルアトミックバスターやアルティメットアトミックバスターで逆にお仕置き。一度投げを見せれば、不利な状況でも相手は手を出しづらくなるはずだ。

Ver.1.01（2014年6月3日アップデート） 変更点リスト

リュウ	
EX波動拳	攻撃発生を「12F」→「11F」に

ケン	
しゃがみ中Ⓚ	硬直を「13F」→「16F」に
	ヒット時の硬直差を「＋2F」→「-1F」
	ガード時の硬直差を「-1F」→「-4F」に
しゃがみ強Ⓚ	硬直を「19F」→「21F」に
	ガード時の硬直差を「-6F」→「-8F」に
強昇龍拳	2段目ガード時もEXセービングキャンセル可能に
	『強昇龍拳2段目→EXセービングキャンセル→前ダッシュ』した際のガード時の硬直差を「-7F」に
EX空中竜巻旋風脚	下りで出した際は垂直落下せず、慣性を持った軌道に（AE2012ver.と同様のもの）
神龍拳（非ロック時）	8・9段目のダメージを「60」→「45」に

春麗	
弱スピニングバードキック	着地後の硬直を「12F」→「10F」に
	ダメージを「160」→「100」に
	気絶値を「180」→「100」に
中スピニングバードキック	最終段のヒット効果を「吹き飛びやられ」→「地上のけぞり」に
強スピニングバードキック	着地後の硬直を「12F」→「16F」に
鳳扇華	2～7段目が空中ヒットした際の浮きを低くし、画面端で空中の相手にフルヒットしやすく
	2～9段目の空中ヒット時のダメージを「30」→「20」に

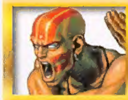
E.本田	
EX百裂張り手	ダメージを「140」→「120」に
鬼無双	初段にアーマーブレイク属性を付与
震・大蛇砕き	投げ判定の発生を「1F」→「2F」に
ウルトラコンボW	補正値を「60%」→「75%」に

ブランカ	
近距離立ち中Ⓚ	空中判定となるタイミングを「3～4F」→「3～5F」に
シャウトオブアース（対空）	1段目の攻撃判定を2段目の攻撃判定と同様に
	地上の相手にヒットしないように

ザンギエフ	
体力	「1,000」→「950」に
ガイルハイキック	攻撃判定を下方向に拡大
弱・中・強サマーソルトキック	『サマーソルトキック→EXセービングキャンセル→前ダッシュ』した際のガード時の硬直差を「-5F」に
サマーソルト	攻撃発生を「5F」→「6F」に
エクスプロージョン	暗転終了後に相手の方向に振り向かないように

ダルシム	
立ち中Ⓚ	ヒット数を「2」→「1」に
	ダメージを「40・30」→「60」に
	気絶値を「50・50」→「100」に
←＋弱Ⓚ	ダメージを「40」→「30」に
←＋強Ⓟ	攻撃発生を「7F」→「5F」に
EXヨガフレイム	ダメージを「70・70」→「50・50」に
	硬直を「16 F」→「13F」に
	ガード時の硬直差を「-1F」→「＋2F」に
	ヒット時に通常技等で追撃ができるように
EXヨガブラスト	クイックスタンディング不能に
ヨガカタストロフィー	ヨガファイアが画面上に残っている場合も発動できるように

バイソン	
中ダッシュストレート	ヒット時のヒットバックを短くし、「EXレッドセービング」が連続ヒットしやすく
ターンパンチ　Lv1	ガード時の硬直差を「±0F」→「-2F」に

ダルシム

ヨガカタストロフィーが強化され、ヨガファイアの弾が画面内に残っていても出せるようになった。中距離でヨガファイアが跳ばれたのを確認してから撃てば、発生保証を生かして対空に使える。飛び道具はヒットストップの影響を受けないため、相手がジャンプ攻撃を出していれば低い位置でもほぼ確実にヒットするぞ。

EXヨガフレイムはガードされてもダルシム側が有利になる上に、ヒット後にさまざまな攻撃で追撃できるようになった。画面中央でEXヨガフレイムがヒットした後は、欄外（※1）のキャラクターに立ち強Ⓟで追撃できるので覚えておこう。微々たるダメージだがブランカ、ルーファス、ロレント、ディカープリ以外のキャラクターには立ち弱Ⓚでも追撃ができる。

画面端でEXヨガフレイムがヒットした後は、←+強Ⓚで追撃するのが最もダメージが大きいが、↙+強Ⓟで追撃するのも面白い。↙+強Ⓟで追撃した後は、中段の←+弱Ⓟへと最速で連係すれば←+弱Ⓟの持続が相手の着地に重なり、ヒット時はダルシム側が5フレーム有利になる。持続ヒットで立ち弱Ⓟへつなげやすくなるほか、発生が5フレームになった←+強Ⓟへつなげることも可能になる。どちらもキャンセルしてEXヨガフレイムへとつなげば、ループ性のある攻めを構築することができる。ただし、ブランカのみ↙+強Ⓟが当たらず、エレナのしゃがみ状態には立ち弱Ⓟがつながらないので注意。

このセットプレイの対の選択肢として、↙+強Ⓟ後に立ち弱Ⓟ（空振り）→↙+中ⓀⒸ▶EXヨガフレイムへと連係すれば、↙+中Ⓚが相手の着地に重なる上に動作が似ているため見切られにくい下段の二択となる。ガードされてもダルシム側が有利になり攻めを継続できるので、EXヨガフレイムは決め打ちでも問題無い。立ち弱Ⓟの空振りからは、投げや様子見を交ぜていくのもいいだろう。



ヨガカタストロフィーは、ヨガファイアの弾が画面内に残っていても撃てるようになった。中間距離でヨガファイアでけん制し、弾を見てから相手が跳び込んでくるようなら……、



発生保証を生かしてヨガカタストロフィーを対空に使える。飛び道具はヒットストップの影響を受けないため、相手がジャンプ攻撃を出していればほぼ確実にヒットするぞ。







画面端のEXヨガフレイムヒット後は↙+強Ⓟで追撃し、←+弱Ⓟへ最速で連係すれば持続が相手の着地に重なる。ダルシム側が+5フレーム有利になり連続技を決められるぞ。

Ver.1.01（2014年6月3日アップデート） 変更点リスト

ターンパンチ　Lv2	ヒット時の硬直差を「+1F」→「±0F」に
	ガード時の硬直差を「-1F」→「-4F」に
ターンパンチ　Lv3	ヒット時の硬直差を「-1F」→「-3F」に
	ガード時の硬直差を「-2F」→「-7F」に
ターンパンチ　Lv4	ヒット時の硬直差を「-2F」→「-5F」に
	ガード時の硬直差を「-4F」→「-9F」に

バルログ	
近距離立ち中Ⓚ	攻撃発生を「6F」→「5F」に
	硬直を「13F」→「10F」に
	ヒット時の硬直差を「+2F」→「+5F」に
	ガード時の硬直差を「-1F」→「+2F」に
斜めジャンプ弱Ⓚ	めくり攻撃ができるように
ローリングクリスタルフラッシュ	タメ時間を「60F」→「50F」に
フライングバルセロナスペシャル	膝部分のダメージを「0」→「100」に
ブラッディーハイクロー	画面端に到達するまでの膝の攻撃判定を、「EXフライングバルセロナアタック」の膝部分と同様の大きさに

サガット	
ステップハイキック	ダメージを「100」→「80」に
ステップローキック	ガード時のガードバックを縮小
EXタイガーニークラッシュ	ガード時の硬直差を「±0F」→「-1F」に
弱・中・強タイガーショット	全体硬直を「39F」→「42F」に
タイガーキャノン	地上の相手にヒットさせた際のダメージを「384」→「357」に
	空中の相手にヒットさせた際のダメージを「309」→「255」に

●ダルシム補足：（※1）ダルシム、バルログ、バイソン、C.ヴァイパー、セス、ゴウケン、T.ホーク、キャミィ、ディージェイ、ローズ、ダッドリー、エレナ、ポイズン

ベガ	
遠距離立ち中Ⓟ	ダメージを「90」→「70」に
	ヒット時の硬直差を「+2F」→「+3F」に
	ガード時の硬直差を「-1F」→「±0F」に
ナイトメアブースター	攻撃発生を「12F」→「10F」に

C.ヴァイパー	
近距離立ち強Ⓟ	ダメージを「100」→「90」に
遠距離立ち強Ⓚ	「レバー ↘+強Ⓚ」で相手との距離に関係無く発動できるように※レバーはキャラクター右向き時
しゃがみ強Ⓟ	攻撃発生2F目の腕部分にやられ判定を付与
	気絶値を「200」→「150」に
セービングアタック	前方への攻撃判定を若干縮小
EXセービングアタック	
レッドセービングアタック	
EXレッドセービングアタック	
弱サンダーナックル	気絶値を「150」→「200」に
中サンダーナックル	ダメージを「110」→「120」に
	気絶値を「200」→「150」に
強サンダーナックル	『強サンダーナックル→EXセービングキャンセル→前ダッシュ』とした際のガード時の硬直差を「-5F」に
弱・中・EXサンダーナックル	キャンセルした際の硬直を「7F」→「6F」に
エマージェンシーコンビネーション	コマンドを変更。※レバーはキャラクター右向き時「↓↘→↓↘→+Ⓟ」→「↓↙←↓↙←+Ⓟ」

ルーファス	
近距離立ち強Ⓟ	攻撃判定を下方向に拡大
EX蛇突ネイチャー	Ⓟボタンの同時入力が「1F」ずれていると発生しなかった現象を修正
救世主キックからの弱Ⓚ派生	空中コンボに組み込めるように
EX救世主キック	2段目以降が空中の相手にヒットするように
	空中の相手に当てた際の相手の吹き飛び方を変更



ルーファス

ルーファスはEX救世主キックが強化され、空中の相手に技の2段目以降が当たるようになった。対空技として使えるようになっただけでなく、相手のバックステップを巻き込むことができる。また、あらゆる場面でEX救世主キックが連続技に組み込めるようになっているので、その狙いどころをいくつか紹介していこう。

①【**EX救世主キック～弱Ⓚ派生→EXセービング～ダッシュ→EX救世主キック～弱Ⓚ派生**】：この連続技は、割り込みや対空などでEX救世主キックをヒットさせた際、リベンジゲージが無い状況でダメージを伸ばしたいときに使おう。かなりの距離を運ぶため、相手を画面端に追い詰めたいときに狙ってみるのがいいだろう。なお、対空技でEX救世主キックを使って、空中の相手に弱Ⓚ派生までつなげた後は、相手の浮きが高ければEXセービングを使わずに直接スペースオペラシンフォニーで追撃できる。相手の浮きの高さの見極めがシビアだが、貴重なウルトラコンボ確定ポイントなので、覚えておいて損は無いだろう。

②【**TC[近距離立ち弱Ⓚ→強Ⓚ]→EX救世主キック～弱Ⓚ派生**】：この連続技もリベンジゲージを消費せずに、画面中央でダメージを伸ばすことができる。画面中央の対応キャラは欄外の（※1）を参照。

③【**空中の相手にジャンプ強Ⓚ→着地→EX救世主キック～弱Ⓚ派生**】：空対空でジャンプ強Ⓚをヒットさせた後、相手の浮きの高さが足りずにEX蛇突ネイチャーで追撃できない状況がまれにあるが、EX救世主キックなら追撃が間に合うことがある。高さを見極めて追撃を使い分けよう。

④【**（相手画面端）強銀河トルネード→EX救世主キック～弱Ⓚ派生**】：これは画面端限定の連続技で、ダルシム、バイソン、キャミィ、ディージェイ、ローズのみ、銀河トルネードから最速のEX救世主キック～弱Ⓚ派生で追撃することができる。お手軽にダメージを伸ばせるので覚えておこう。



空対空でジャンプ強Ⓚをヒットさせた後はEX蛇突ネイチャーで追撃できれば大ダメージを与えられるが、相手の浮きが低い場合だと追撃できない場合がある……、

そんなときでも、EX救世主キックなら追撃できる。追加弱Ⓚ派生まで決めることができるのでダメージ効率は悪くない。スペースオペラシンフォニーと使い分けよう。



画面端で強銀河トルネード（レバー前入れ）を決めた後は、スペースオペラシンフォニーや弱銀河トルネードⒸスペクタクルロマンスで追撃ができるが……、

ダルシム　バイソン、キャミィ、ディージェイ、ローズのみEX救世主キックで追撃できる。お手軽にダメージアップができるのでこのキャラはしっかり覚えておこう。

Ver.1.01（2014年6月3日アップデート）　変更点リスト

エル・フォルテ	
近距離立ち弱Ⓚ	攻撃発生を「3F」→「5F」に
	キャンセル可能技に
	ガード時の硬直差を「＋2Ｆ」→「＋3Ｆ」に
遠距離立ち弱Ⓚ	攻撃発生を「3F」→「5F」に
	キャンセル可能技に
ケサディーヤボム　Lv1	溜め時間を「120F」→「60F」に
	ダメージを「50」→「80」に
ケサディーヤボム Lv2	溜め時間を「210F」→「120F」に
	ダメージを「100」→「120」に
	ヒット効果を「吹き飛び」→「地上のけぞり」に変更し「EXレッドセービング」が連続ヒットするように
ケサディーヤボム Lv3	タメ時間を「300F」→「180F」に
EXケサディーヤボム	1Ｆ～15Ｆを「完全無敵」に

アベル	
しゃがみ強Ⓟ	2段目の攻撃判定を下方向に大きく拡大
EXチェンジオブディレクション	攻撃発生を「16F」→「13F」に
セカンドロー	ヒット時の硬直差を「＋1F」→「＋5F」に
フィニッシュロー	攻撃発生を「22F」→「17F」に

セス	
しゃがみ中Ⓟ	硬直を「11F」→「9F」に
	ヒット時の硬直差を「＋3F」→「＋5F」に
	ガード時の硬直差を「-1F」→「＋1F」に
斜めジャンプ中Ⓚ	めくり攻撃が行いやすく
鷹爪脚	攻撃判定を下方向に若干拡大
天魔空刃脚	ヒット時の相手ののけぞり時間を「1F」増加
弱・中・強・EX百裂脚	全強度のダメージを「10」増加

●**ルーファス補足**（※1）：E.本田、ガイル、ヴァイパー、ルーファス、フォルテ、アベル、セス、フェイロン、ローズ、ガイ、コーディ、アドン、ロレント、エレナ、ポイズン以外のキャラに決めることができる。

豪鬼	
近距離立ち中Ⓚ	認識間合いを拡大し、若干離れている状態でも出せるように
遠距離立ち強Ⓟ	キャンセル可能技に
	ダメージを「120」→「90」に
EX灼熱波動拳	攻撃発生を「25F」→「19F」に
弱竜巻斬空脚	攻撃判定を下方向に拡大

剛拳	
EX竜巻剛螺旋	ポイズンに空振りしていた7段目と8段目がヒットするように

フェイロン	
近距離立ち強Ⓟ	認識間合いを拡大し若干離れている状態でも出せるように
しゃがみ弱Ⓚ	ヒット時の硬直差を「＋3F」→「＋4Ｆ」に
遠撃蹴	2段目のヒットバックを縮小
中烈空脚	3段目の攻撃判定を上方向に大きく拡大
弱・中・強 烈火拳（1段目）	全ての強度で硬直を「1F」増加
セービングアタック	前方への攻撃判定を若干縮小
EXセービングアタック	
レッドセービングアタック	
EXレッドセービングアタック	

キャミィ	
しゃがみ強Ⓟ	ガード時の硬直差を「±0」→「＋2」に
強スパイラルアロー	初段ヒット時の相手ののけぞり時間を「＋1F」増加

さくら	
近距離立ち中Ⓟ	ヒット時のヒットバックを縮小
遠距離立ち強Ⓟ	キャンセル可能技に
跳馬投げ	相手を吹き飛ばす距離を短く

ダッドリー

中段技のダートショット(➡＋強Ⓚ)が空中の相手にヒットするようになり、連続技に組み込めるようになった。主な狙いどころだが、EXジェットアッパー→EXセービング～ダッシュ後や、画面端のEXマシンガンブローのヒット後などに追撃として決まる。また、ダートショットをバックステップで回避しようとした相手に、空中で当たるという場面も考えられる。いずれも空中の相手に当てた場合にはクイックスタンディング不能となるため、その後は起き攻めへと移行できる。

勝利の薔薇は硬直が減少し、EXセービングを使用しなくても画面端の起き攻めに組み込めるようになった。画面端でNor➡投げを決めた後は、勝利の薔薇からしゃがみ弱Ⓚをすべて最速で出せば、しゃがみ弱Ⓚが相手の起き上がりに重なり、その後に薔薇が当たる。ここから再度、下段の通常技かダートショットへつなげれば通常技やジャンプでは割り込まれない連係となる。勝利の薔薇後にリバーサルで無敵技を打たれた場合、しゃがみ弱Ⓚを出さずに様子を見れば発生3Fの昇龍拳もガードすることが可能だ。勝利の薔薇後はしゃがみ弱Ⓚを出さずに薔薇が当たる前に投げを狙うのもいいだろう。前投げの後に相手がディレイスタンディングしていた場合にはしゃがみ弱が空振りするが、その後の薔薇は相手の起き上がりに重なるため、次の下段かダートショットまで入れ込んでおけば中下段の二択を迫れる。通常の起き上がりとディレイスタンディングに両対応した起き攻めだ。画面端で連続技から空中の相手にダートショットを決めた後も、一瞬だけ下がって勝利の薔薇へと連係すれば、同様の起き攻めを仕掛けられるぞ。

ローリングサンダーは前進距離が伸びたため、反撃やセービングアタック対策として使いやすくなった。画面内のあらゆる距離から飛び道具に反撃できるようになったぞ。





画面端での前投げからは、勝利の薔薇→しゃがみ弱Ⓚと最速で連係させれば、しゃがみ弱Ⓚが重なった後に薔薇が当たる。跳びや暴れで割り込まれずに中下段の選択を迫れる。



この距離からでもヒットする。あらゆる距離から飛び道具に反撃できるようになるため、飛び道具を持ったキャラにとってはかなりのプレッシャーになるだろう。

ローリングサンダーは移動距離が前バージョンより1.5倍ほど延びた。反撃やセービング対策にも使いやすくなり、画面端と画面端でも飛び道具に合わせて出せば……、



Ver.1.01 (2014年6月3日アップデート) 変更点リスト

ローズ	
弱・中・強・EX ソウルスパイラル	空中コンボに組み込めるように

元(喪流)	
流派切り替え	「流派切り替え」と「レッドセービング」を同時に入力した際、「レッドセービング」が発生しないように
近距離立ち強Ⓟ	気絶値を「150・50」→「100・100」に
しゃがみ中Ⓟ	ダメージを「70」→「60」に
弱逆瀧	「1F～3F」の無敵時間を削除
惨影	ダメージを「300」→「250」に
	空中コンボに組み込めないように
死点穴	リベンジゲージ「75%」未満で発動した場合の気絶値を「300」とし、リベンジゲージ「75%」以上で発動した場合の気絶値を「450」に

元(忌流)	
流派切り替え	「流派切り替え」と「レッドセービング」を同時に入力した際、「レッドセービング」が発生しないように
弱蛇穿	ヒット時の硬直差を「＋1」→「＋2」に
弱・中　蛇穿	ガード時の硬直差を「±0」→「-1 F」に
弱・中・強・EX 蛇穿	溜め時間を「60F」→「50F」に

ダン	
弱・中・強　晃龍拳	『晃龍拳→EXセービングキャンセル→前ダッシュ』とした際のガード時の硬直差を「-5F」に

T.ホーク	
スラストピーク	コマンドを「⬅＋弱Ⓟ」→「⬆＋弱Ⓟ」に
EXコンドルスパイア	ダメージを「150」→「120」に
EXトマホークバスター	1段目のみがヒットした場合、ダメージが「0」となる現象を修正

ディージェイ	
ニーショット	ダメージを「50」→「30」に
EXマシンガンアッパー	ガード時のガードバックを縮小
弱ダブルローリングソバット	発生時の「下半身無敵」を削除
クライマックスビート	ダメージを「501」→「460」に
	ロック演出終了後の硬直を「11F」軽減

ガイ	
近距離立ち弱Ⓚ	認識間合いを縮小し、密着時以外で発生しにくく
遠距離立ち弱Ⓚ	攻撃判定の持続を「2F」→「3 F」に
	攻撃発生を「6F」→「4F」に
	硬直を「9F」→「8F」に
遠距離立ち強Ⓚ	硬直を「16 F」→「15 F」に
斜めジャンプ中Ⓚ	攻撃判定を前方に若干拡大
鎌鼬	攻撃発生を「9F」→「7F」に
	ガード時のガードバックを若干縮小
EX 武神旋風脚	攻撃発生を「2F」→「4F」に

コーディー	
移動速度	歩く速度を若干速く
しゃがみ中Ⓚ	ガード時の硬直差を「-2 F」→「-3 F」に
ナイフ拾い	通常技からキャンセルで「ナイフ拾い」ができるように
弱クリミナルアッパー	ガード時の硬直差を「-5F」→「-4F」に
強デッドエンドアイロニー	ヒット時の相手の浮きを変更
バッドストーン	最大タメのモーション中にボタンを離すと2段階タメが出てしまう現象を修正



アベル

EXチェンジオブディレクションの発生が早くなり、SCゲージが三つあれば以下の連続技で中下段の択一攻撃から連続技が狙えるようになった。中段始動は近距離立ち強Ⓚ（しゃがみヒット）→しゃがみ弱ⓅorしゃがみⓀⒸ▶EXチェンジオブディクション→EXセービングキャンセル～ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ→無我、下段始動はしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強ⓅⒸ▶中チェンジオブディレクション→EXセービングキャンセル～ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ→無我。中段始動の連続技はキャラクターによって攻撃を使い分ける必要があるので、右記のリストを参考にしよう。下段始動の場合はヒット時は連続技へ、ガード時はトルネードスローや通常投げで崩すか、しゃがみ弱Ⓟへと連係し有利な状況を維持するといい。

そのほか、しゃがみ強Ⓟの判定が拡大されて2段目が空振りしにくくなったので、ジャンプ防止に使うのも面白い。ヒット時はスカイフォールや無我へガード時は弱チェンジオブディレクションへ連係し、スキを軽減しよう。特に打撃で3F技を持たない相手は確定反撃が投げしかないので、先端をガードさせれば反撃を受けにくくなる。

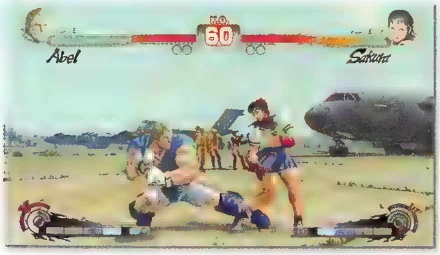
近距離立ち強Ⓚ後に しゃがみ弱Ⓚがつながらないキャラ一覧

●しゃがみ弱Ⓟで対応

ブランカ、ザンギエフ、ガイル、ダルシム、ベガ、フォルテ、アベル、セス、T・ホーク、ガイ、コーディー、ダッドリー、アドン、ハカン

●どちらも入らない

バイソン、サガット、元、いぶき、ジュリ、ロレント、エレナ、ポイズン



接近戦がより強力となったアベル。SCゲージがあれば、しゃがみ弱Ⓚ連打を確認してダウンを奪える連続技を狙えるようになったのはうれしい。



少し距離が離れていてもしゃがみ強Ⓟの2段目は空振りしにくくなったので、大きく有利な状況で思い切って出していこう。



ガード時は弱チェンジオブディレクションでスキを軽減しつつ接近。ここから、EXトルネードスルーで割り込みを狙う大胆な行動も見せていこう。

Ver.1.01（2014年6月3日アップデート） 変更点リスト

いぶき	
移動速度	歩く速度を若干速く
ターゲットコンボ6 ターゲットコンボ8	最終段の「遠距離立ち強Ⓚ」のヒット効果を、「空中復帰やられ」→「吹き飛び」に
ターゲットコンボ10	2段目がしゃがみ状態の相手に当たらないように
弱・中・強・EX 雷打	追撃技としての性能を向上し空中コンボに組み込みやすく

まこと	
EX打ち下ろし手刀・颪	空中コンボに組み込めるように
暴れ土佐波砕き	壁に張りつくまでの間を、「完全無敵」→「飛び道具・投げ無敵」に
ウルトラコンボW	補正値を「60%」→「75%」に

ダッドリー	
勝利の薔薇	全体硬直を「78F」→「60F」に
垂直ジャンプ強Ⓟ	攻撃モーションを「斜めジャンプ強Ⓟ」と同様に
ダートショット	空中コンボに組み込めるように
EXショートスイング	攻撃発生を「24F」→「20F」に
ブロー	クイックスタンディング不能に
弱マシンガンブロー	ガード時の硬直差を「-1F」→「-2F」に
ローリングサンダー	初段発生時の前進距離を「1.5倍」ほど、前方に移動するように

アドン	
しゃがみ弱Ⓟ	ヒット時の硬直差を「＋5F」→「＋6F」に
中空中ジャガーキック	攻撃判定の「1F目」を低空でガードさせた際の数値を「-1F」→「-2F」に
強空中ジャガーキック	攻撃判定の「1F目」を低空でガードさせた際の数値を「±0F」→「-2F」に
弱・中ジャガーキック	空中ヒットした際のダメージを「130」→「90」に
強ジャガーキック	空中ヒットした際のダメージを「120」→「100」に 上方向への攻撃判定を縮小

ハカン	
立ち中Ⓟ	硬直を「10F」→「9F」に ヒット時の硬直差を「＋4F」→「＋5F」に ガード時の硬直差を「＋1F」→「＋2F」に
ステップニー（オイル無し時）	ヒット時の効果をオイル有り時と同様の強制ダウンに
垂直ジャンプ中Ⓟ	ヒット時の効果を「斜めジャンプ中Ⓟ」と同様の吹き飛びに

ジュリ	
近距離立ち中Ⓚ	技の発動後1F目を「投げ無敵」に、2F～5F目を「空中判定」に
しゃがみ中Ⓚ	攻撃発生を「5F」→「6F」に 硬直を「16F」→「17F」に
EX穿風車	最終段以外のヒット・ガード時、相手を引き寄せるように
EX疾空閃	相手のガード硬直を「3F」軽減

ユン	
斜めジャンプ中Ⓚ	攻撃判定の持続時間を「8F」→「4F」に 攻撃判定を若干後方に拡大し、めくり攻撃ができるように
強二翔脚	発生後「1F～7F」を「打撃無敵」に
EX絶招歩法	ガード時の硬直差を「-1F」→「＋1F」に
前方転身	投げ間合いを若干拡大
EX前方転身	投げ間合いを若干拡大
前方・後方ステップ	動作終了間際に「レッドセービングアタック」を入力すると「セービングアタック」が出てしまう現象を修正

ヤン	
弱・中・強・EX 蟷螂斬	攻撃判定を下方向に拡大し、特定のキャラのしゃがみ状態に当たりづらい現象を緩和
弱穿弓腿	『弱穿弓腿→EXセービングキャンセル→前ダッシュ』とした際のガード時の硬直差を「-5F」に



セス

アップデートによりジャンプ中Ⓚの攻撃判定が拡大され、めくり攻撃が狙いやすくなった。前作のような鋭い攻め……とまではいかないが、空中から攻めやすくなったのはうれしい強化点といえるだろう。

この調整により画面端では、鷹爪脚→空刃脚orジャンプ中Ⓚで表裏の二択を狙いやすくなり、下の写真のような連係が狙えるように。百裂脚のダメージアップもあり、画面端の攻めが少し強力になったといえる。

そのほかの調整では、空刃脚はヒット時ののけぞり時間が増加。足元よりも少し高い場所で当てたときでも地上技がつながりやすくなった。

しゃがみ中Ⓟはスキが軽減されたことにより、近距離でしゃがみ中Ⓟ×2の目押しが可能になった。

立ち回りは今までと同様に、ソニックブームと遠距離立ち強Ⓟでジリジリと闘い、相手が跳んできたところを昇龍拳で落とし、起き上がりを空中から攻めにいこう。



画面端で鷹爪脚で相手を踏み付けた後は表裏の二択を狙いにいこう。ジャンプ中Ⓚはめくり判定がある技だが、早めに出すことで……、

表ガードで裏に落ちるのでガードの切り替えが難しい連係になる。かなり遅めに出すとめくり判定の裏落ちになるので覚えておこう。



豪鬼

遠距離立ち強Ⓟや近距離立ち中Ⓚの仕様が変更され、連続技のバリエーションが増えた豪鬼。

遠距離立ち強Ⓟは天衝海轢刃と相性がよく、しゃがみ中Ⓚ©強豪波動拳→EXセービングキャンセル～ダッシュ→遠距離立ち強Ⓟ©阿修羅閃空→天衝海轢刃といった、中距離のけん制から連続技が狙える。近距離立ち中Ⓚは認識間合いが広くなり、少し離れた位置でも出せるようになった。これにより、しゃがみ状態の相手に対して、しゃがみ中Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ©弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳などがつなげられる。

EX灼熱波動拳は発生が早くなり、各種立ち強Ⓟからつながるように。ゲージが一つある状況では、弱竜巻斬空脚→EX豪昇龍拳の方がダメージは大きいが、EX灼熱波動拳はスタン値の高さと起き攻めに移行しやすいこと、しゃがみ状態の相手にもヒットさせられることが魅力。相手の体力や気絶値などの状況を見て使い分けよう。



EX灼熱波動拳ヒット後は百鬼襲を出してみよう。相手が受け身を取らなかった場合は百鬼豪衝を空振りして接近し、相手がクイックスタンディングを取ったなら……、

百鬼豪刃や百鬼豪砕などの攻めを展開できる。どちらもヒットすれば気絶に近くなるので、さらに体力を奪えるチャンスだ。

Ver.1.01（2014年6月3日アップデート） 変更点リスト

殺意の波動に目覚めたリュウ	
遠距離立ち中Ⓟ	キャンセルで強Ⓟを使用した必殺技を出そうとした際に、ターゲットコンボが出てしまう現象を修正

狂オシキ鬼	
体力	「1000」→「950」に
弱赤星地雷拳	発生1F目を「空中判定」→「地上判定」とし、1F目に「投げ無敵」を付与
	ガード時の硬直を「-6F」→「-7F」に
中赤星地雷拳	ガード時の硬直を「-4F」→「-6F」に
弱・中・強・EX 豪昇龍拳	初段のみがヒットした際にクイックスタンディング不能に
EX豪昇龍拳	初段のみがヒットした際、強制ダウン技にもかかわらず、ディレイスタンディングができなかった現象を修正

ポイズン	
しゃがみ弱Ⓟ	攻撃発生を「4F」→「3F」に
しゃがみ強Ⓚ	キャンセル不能に
垂直・斜めジャンプ強Ⓚ	攻撃判定の持続時間を「10 F」から「5 F」に
セービングアタック	前方のやられ判定を縮小
EXセービングアタック	
レッドセービングアタック	
EXレッドセービングアタック	
バックフリップ	後方への移動距離を縮小
弱・中・強 キスバイゴッデス	『キスバイゴッデス→EXセービングキャンセル→前ダッシュ』とした際のガード時の硬直差を「-5F」に
EXキスバイゴッデス	1段目の攻撃判定を上方向に拡大し、対空技として使いやすく
弱・中・強・EX ウイップオブラブ	1・2段目をガードされた際も『EXセービング・EXレッドセービング・SC』でキャンセル可能に
EXウイップオブラブ	4段目をガードされた際、ジャンプキャンセル不能に
	4段目ヒット時にジャンプ攻撃で追撃できるように
弱・中・強 エオルスエッジ	全ての強度で硬直を「1F」削減。硬直差は以下のように ・弱→ヒット時±0F、ガード時-3F ・中→ヒット時＋3F、ガード時±0F ・強→ヒット時＋10F、ガード時＋7F
弱・中・強・EX エオルスエッジ	相手の起き上がり等で背中付近に攻撃を重ねた際、攻撃がヒットしない現象を修正

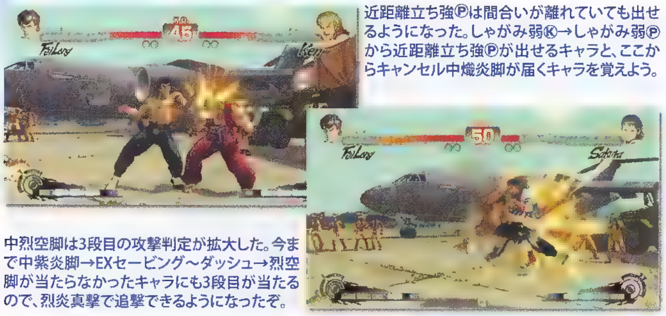
ロレント	
近距離立ち中Ⓚ	攻撃発生を「6F」→「5F」に
	攻撃認識間合いを若干広く
遠距離立ち中Ⓟ	攻撃判定の持続時間を「6F」→「3F」に
遠距離立ち中Ⓚ	足元のやられ判定を縮小
しゃがみ中Ⓚ	攻撃発生を「6F」→「5F」に
	ヒット時の硬直差を「-2F」→「±0F」に
垂直ジャンプ強Ⓟ	攻撃判定の持続時間を「6F」→「4F」に
斜めジャンプ強Ⓟ	攻撃判定の持続時間を「6F」→「3F」に
セービングアタック	攻撃判定の持続時間を「4F」→「2F」に
EXセービングアタック	
レッドセービングアタック	
EXレッドセービングアタック	
スティンガー	ナイフを投げられるようになるまでのタイミングを速く
EXスティンガー	ダメージを「40×3」→「30×3」に
弱パトリオットサークル	ガード時の硬直差を「-2F」→「-3F」に
中パトリオットサークル	3段目のSCゲージ増加量を「12」→「6」に
EXパトリオットサークル	無敵時間を削除
	ダメージを「70」→「100」に
メコンデルタアタック	ガードバックを現在の半分程度に縮小
	ヒット or ガード時に「EXセービング/EXレッドセービング/SC」でキャンセル可能に
EXメコンデルタアタック	ガード時の硬直差を「-2F」→「-10F」に
EXメコンデルタエアレイド	発生後「1F～10F」の「完全無敵」を「飛び道具無敵」に変更
	ヒット時の硬直差を「＋5 F」→「＋8 F」に
	ガード時の硬直差を「±0F」→「-3F」に
	ロレントに押し当たり判定を付け、密着で相手を飛び越しにくく
EXメコンデルタエスケイプ	ロレントの落ちる軌道をレバーで操作可能に
マインスイーパー	ダメージを「300」→「350」に
テイクノープリズナー	攻撃発生を「6F」→「7F」に



フェイロン

フェイロンはしゃがみ弱Ⓚのヒット時の有利が4Fに伸び、しゃがみ弱ⓀからしゃがみⓀ、しゃがみ中Ⓟ、近距離立ち強Ⓟなどに目押しでつなげることが可能となった。近距離立ち強Ⓟは距離が遠くても出やすくなっているため、密着で立ち状態のキャラクター(欄外※1)には、しゃがみ弱Ⓚ×2→近距離立ち強Ⓟという連続技を決めることができる。フェイロンはコマンド投げの転身を持っているので、下段→下段の連係としても強力だ。キャラクター限定(欄外※2参照)だが、しゃがみ弱Ⓚ×2→近距離立ち強Ⓟからさらにキャンセルで中熾炎脚へとつなぐこともできるので覚えておこう。

また、中烈空脚は3段目の攻撃判定が拡大されたため、中紫炎脚→EXセービング～ダッシュからすべてのキャラクターに3段目を当てられるようになった(画面中央のアドンにはシビア)。安定して烈火真撃で追撃できるようになったため、全体的に連続技の威力が向上した。



近距離立ち強Ⓟは間合いが離れていても出せるようになった。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟから近距離立ち強Ⓟが出せるキャラと、ここからキャンセル中熾炎脚が届くキャラを覚えよう。

中烈空脚は3段目の攻撃判定が拡大した。今まで中紫炎脚→EXセービング～ダッシュ→烈空脚が当たらなかったキャラにも3段目が当たるので、烈炎真撃で追撃できるようになったぞ。



さくら

近距離立ち中Ⓟのヒットバック減少と、遠距離立ち強Ⓟがキャンセルできるようになり、近距離立ち中Ⓟで相手のしゃがみ投げ抜けをつぶした際に凄まじい高火力連続技が可能になった。

近距離立ち中Ⓟ(カウンターヒット)→遠距離立ち強ⓅⒸ強咲桜拳という連続技がエレナ以外のキャラにつながるほか、近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ弱春風脚→しゃがみ強ⓅⒸ強咲桜拳(リュウ、ケン、ダン、E.本田、セス、春麗、ベガ、殺意の波動に目覚めたリュウ、T.ホークに対応)や近距離立ち中Ⓟ→遠距離立ち強ⓅⒸ弱春風脚→しゃがみ中ⓀⒸ強咲桜拳(剛拳、ダルシム、キャミィ、ガイルに対応)など、さらには近距離立ち中Ⓟ→遠距離立ち強ⓅⒸ弱春風脚→遠距離立ち強ⓅⒸ強咲桜拳(さくら、アベル、コーディ、ハカン、フェイロンに対応)という連続技が可能になっており、ゲージを消費せず体力の4割ほどを奪い去ることができる。近距離立ち中Ⓟから一瞬で勝負が決まるぞ。



ヒットバックが減った近距離立ち中Ⓟが相手のしゃがみ投げ抜けの通常技にカウンターヒットすると……、

なんと遠距離立ち強Ⓟが連続ヒットする! ここからキャラ別にさらにダメージを伸ばすことができるぞ。

Ver.1.01 (2014年6月3日アップデート) 変更点リスト

エレナ	
移動速度	歩く速度を若干速く
立ちガード	特定の突進技をガードした際に、エレナをすり抜けていく現象を修正
立ち弱Ⓚ	ヒット時の硬直差を「+4F」→「+2F」に
	ガード時の硬直差を「+1F」→「-1F」に
	攻撃判定の持続を「4F」→「2F」に
立ち強Ⓟ	キャンセルで強Ⓚを使用した必殺技を出そうとした際に、ターゲットコンボが出てしまう現象を修正
しゃがみ弱Ⓟ	ヒット時の硬直差を「+4F」→「+5F」に
	ガード時の硬直差を「+1F」→「+2F」に
しゃがみ弱Ⓚ	ヒット時の硬直差を「+5F」→「+3F」に
	ガード時の硬直差を「+2F」→「±0F」に
しゃがみ中Ⓟ	攻撃発生を「6F」→「5F」に
しゃがみ強Ⓟ	キャンセル不能に
	SCゲージ増加量をガード時「20」→「30」に
ジャンプ中Ⓟ	前方への攻撃判定を若干縮小
	攻撃判定の持続時間を「7F」→「4F」に
ジャンプ中Ⓚ	攻撃判定の持続時間を「6F」→「4F」に
ジャンプ強Ⓟ	前方への攻撃判定を若干縮小
	攻撃判定の持続時間を「6F」→「4F」に
ジャンプ強Ⓚ	攻撃判定1段目の持続時間を「1F」→「4F」に
	1段目を空中の相手にヒットさせた際の効果を「空中復帰可能ダメージ」→「空中復帰不能ダメージ」とし、追撃ができるように
	1段目を空中の相手にヒットさせた際にも、2段目の攻撃判定が発生するように
スライディング	攻撃判定発生直前まで低姿勢にならないように
	攻撃判定の持続を「13F」→「10F」に
弱リンクステイル	ガード時の硬直を「-9F」→「-7F」に
	SCゲージ増加量をヒット時「40」→「30」に、ガード時「20」→「15」に

中リンクステイル	SCゲージ増加量をヒット時「20+40」→「20+30」に、ガード時「20+10」→「10+15」に
強リンクステイル	SCゲージ増加量をヒット時「30+20+20+20」→「20+15+15+15」に、ガード時「15+10+10+10」→「10+7+7+7」に
EXリンクステイル	ダメージを「130」→「100」に
弱マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-5F」→「-7F」に
	SCゲージ増加量を発動時「30」→「20」に、ヒット時「40+20」→「15+15」にガード時「20+10」→「7+7」に
中マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-3F」→「-5F」に
	SCゲージ増加量を発動時「35」→「20」に、ヒット時「45+20」→「15+15」にガード時「22+10」→「7+7」に
強マレットスマッシュ	SCゲージ増加量を発動時「40」→「20」に、ヒット時「50+30」→「15+15」にガード時「25+15」→「7+7」に
弱スクラッチホイール	SCゲージ増加量をヒット時「30+10」→「20+10」にガード時「15+5」→「10+5」に
中スクラッチホイール	SCゲージ増加量をヒット時「30+16」→「20+15」にガード時「15+5」→「10+7」に
強スクラッチホイール	SCゲージ増加量をヒット時「30+10+10」→「20+10+10」にガード時「15+5+5」→「10+5+5」に
弱・中・強スクラッチホイール	攻撃発生前についている無敵時間を削除 ・弱→「1～4F」の無敵を削除 ・中→「1～3F」の無敵を削除 ・強→「1～3F」の無敵を削除
EXスクラッチホイール	無敵時間を「1～3F」→「1～7F」に
	ヒット数を3ヒット→4ヒットに変更し、ダメージを「60+30+30+30(150)」に
弱ライノホーン	ダメージを「50×3」→「40×3」に
中ライノホーン	ダメージを「60×3」→「50×3」に
強ライノホーン	ダメージを「70×3」→「60×3」に
EXライノホーン	ダメージを「60×3」→「50×3」に
弱スピンサイズ	派生技までヒットさせた際のダメージを「140」→「100」に
中スピンサイズ(派生後)	硬直を「27F」→「29F」に

●フェイロン補足:(※1)ブランカ、ザンギエフ、ガイル、ダルシム、バイソン、ルーファス、T.ホーク、ハカン、ロレント、ヒューゴー以外。
(※2)バルログ、C.ヴァイパー、フォルテ、アベル、豪鬼、キャミィ、さくら、ローズ、元、ガイ、いぶき、まこと、ダッドリー、エレナ、ポイズン、ディカープリ以外。



コーディー

アップデートにより主力技として使われていたしゃがみ中Ⓚの不利フレームが増えてしまったが、まだまだ接近手段としては利用できる。3Fの打撃を持たないキャラクターに対しては果敢に使っていこう。

大きな変更点は移動速度が上昇したことと、弱クリミナルアッパーが-5Fから-4Fになったこと。以前まではリュウの足払いなどリーチと攻撃発生に優れた技で反撃されていたが、スキが軽減されたことにより、先端をガードさせれば手痛い反撃を受けにくくなった。しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ中ⓅⒸ弱クリミナルアッパーと連係させれば、ゲージを回収しつつケズリダメージで体力を奪っていける。

また、各種攻撃をキャンセルしてナイフを拾えるようになり、しゃがみ強ⓅⒸナイフ拾い→しゃがみ弱Ⓟ×2～3などがつながる。とはいえ、大きなダメージを狙いたい状況では強クリミナルアッパーやレッドセービングを絡めた連続技の方が有効だ。



相手を画面端に追い込んだ状況で弱クリミナルアッパーを連発するのが強力。これをジャンプで回避しようとする相手には……、



←+中Ⓟや空対空で迎撃。再度画面端に追い詰めて、弱クリミナルアッパーや投げ、→+強Ⓟなどの中段攻撃でプレッシャーをかけよう。



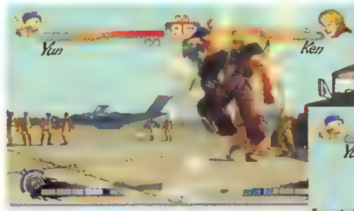
ユン

今回のアップデートでの強化点が多く、確実に強くなったユン。

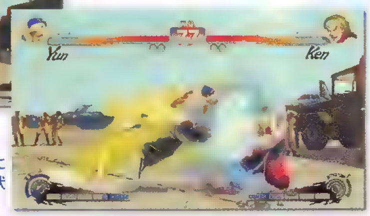
強二翔脚に打撃無敵が付加され、ゲージが無い状況での割り込み手段が乏しかった部分が解消された。ヒット時は起き攻めに移行できるので、起き攻めされているときや不利を背負った状況で利用していこう。これに対して投げを狙ってくる相手には、バックステップで後方に下がるか、ジャンプ→雷撃蹴で反撃を決めよう。

ジャンプ中Ⓚは攻撃判定の持続時間が減ってしまい、起き技としては若干機能しづらくなった。代わりにめくり判定が追加されたので、跳び込みから表裏の二択を仕掛けられるようになった。前方投げ後などに狙ってみよう。

EX絶招歩法は過去の性能に戻り、ガードされていても若干有利な状況になったので、攻めの起点として利用できるようになった。ヒット時は起き攻めへ、ガード時は通常投げを重ねるか、しゃがみ弱Ⓟで有利な状況を維持して攻めを継続させよう。



ユンの代名詞ともいえる強二翔脚での暴れ。相手が打撃を出しそうだと読んだら積極的に使っていこう。



遠距離からの雷撃蹴への対応がうまい人には、横から攻め立てる。ゲージに余裕がある状況ならどんどん使っていこう。

Ver.1.01（2014年6月3日アップデート）　変更点リスト

EXスピンサイズ	ダメージを「40×4」→「30×4」に
スピニングビート	空中の相手に当たった場合も、2段目以降が連続ヒットするように
ブレイブダンス	ダメージを「465」→「440」に
レッドセービングアタック　Lv1	空中ヒット時に空中コンボに組み込めない技でも追撃できてしまっていた現象を修正
	ガード硬直を「セービングアタック Lv1」と同様に
レッドセービングアタック Lv2	攻撃発生を「セービングアタック Lv2」と同様に

ヒューゴー	
立ち中Ⓟ	ダメージを「100」→「120」に
しゃがみ中Ⓟ	ダメージを「80」→「110」に
ハンマーフック	攻撃属性を「中段」→「上段」に
弱・中・強 シュートダウンバックブリーカー	ヒット時のSCゲージ増加量を『110』→『80』に
	ハンマーマウンテンの最終段をキャンセルして出した場合、ダメージ・気絶値「100」の専用の「シュートダウンバックブリーカー」が発生するように
EXシュートダウンバックブリーカー	無敵時間を「1～4F」→「1～5F」に
弱・中・強ムーンサルトプレス	攻撃発生を「3F」→「2F」に
中ジャイアントパームボンバー	攻撃発生を「21F」→「19F」に
弱・中・強ウルトラスルー	投げ間合いを「強ムーンサルトプレス」と同等の間合いまで縮小
EXウルトラスルー	投げ間合いを「弱ムーンサルトプレス」と同等の間合いまで縮小
弱モンスターラリアット	走らずにその場から攻撃するように
	ダメージを「120」→「100」に

EXモンスターラリアット	攻撃判定が発生する「3F」前までアーマー判定が持続するように
	アーマー判定中は相手の攻撃が何度でも取れるように
	ヒット or ガード時に「EXセービング or レッドセービング or SC」でキャンセル可に
ハンマーマウンテン	相手に近付くまでの走りモーション中に無敵時間を付与（最短3F～最長11F）
	空中の相手にヒットさせた際、連続ヒットするように
	最終段のシュートダウンバックブリーカーでのキャンセルをガード時にはできないように
	ダメージを「360」→「300」に
ギガスブリーカー	全体動作を「39F」→「49F」に
レッドセービングアタック Lv1	空中ヒット時に空中コンボに組み込めない技でも追撃できてしまっていた現象を修正

新キャラ対戦攻略!!



シャドルーからの挑戦状

Decapre ディカープリ

『ウルIV』最新の新キャラクターとなるディカープリ。見た目はキャミィっぽいが、中身は今までに無い新しいキャラクターになっているぞ!

ディカープリはこんなキャラだ!



通常技などの基本性能はキャミィをベースとしているが、ダガーを用いた攻撃が主体となっており、必殺技にはほかのキャラに無いタイプのトリッキーなものがそろっている。技のコマンドはタメ入力のものが多いのだが、相手に向かって前進する技や移動技が多いため、タメキャラでありながらも接近戦が得意。ウルトラコンボはどちらも高性能なため、ウルトラコンボダブルがオススメだ。

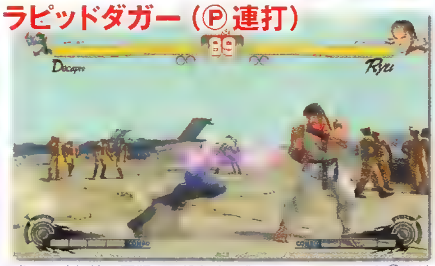
ディカープリ主要技

しゃがみ中Ⓚ



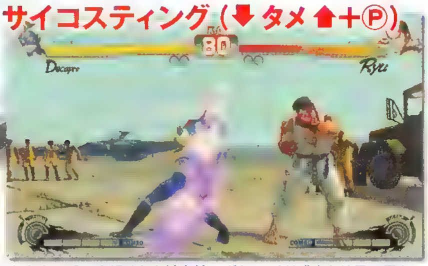
リーチ、判定ともに優秀な下段技。ここから弱ラピッドダガーを出すことができればけん制能力が大幅に上がる。

ラピッドダガー(Ⓟ連打)



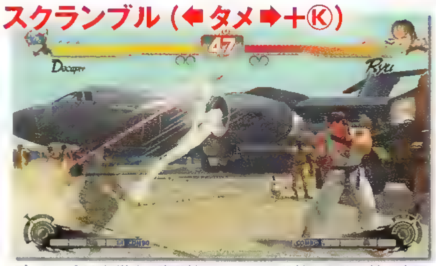
唯一の連打技。弱版は反撃を受けづらいため、しゃがみ中Ⓚなどからガンガン出していこう。

サイコスティング(⬇タメ⬆+Ⓟ)



上方向に手刀を繰り出す対空技。ボタンにより威力と効果が異なってくるため、状況に合わせて使い分けることが重要だ。

スクランブル(⬅タメ➡+Ⓚ)



ディカープリを象徴する移動技。ここから下段技や急降下技や裏回りなど、多彩な派生技を出すことができる。

主要技解説

通常技はキャミィと同様に下段技のしゃがみ中Ⓚが強力。ここから弱ラピッドダガーがヒット時は連続ヒット、ガード時は反撃を受けづらい優秀なけん制となる。EXラピッドダガーはさらに突進力が上がりガード時に五分の状況となるため、攻めを継続することができるぞ。⬉+中Ⓚは発生の早い中段で見切りづらいため、ガード崩しとして有効。

サイコスティングは弱版が打撃無敵、中版が飛び道具無敵、強版が投げ無敵とそれぞれ無敵部分が異なっており、EX版のみ完全無敵となる。対空技や割り込みには打撃無敵の弱版を出し、密着の場合は打撃と投げの両方に対応できるEX版を出すといいだろう。また、相手の飛び道具に対して中版で弾をすり抜けて当てることができる。

スクランブルは特殊移動技。弱版は地上を移動、Ⓚボタンで派生するレイザーエッジスライサーは飛び道具の下を抜けつつ当てることができる。中・強版は空中に瞬間移動し、Ⓚボタンでキャノンストライクに派生、中Ⓟでフェイントのブレイク、強Ⓟで打撃判定のあるブレイクに派生することが可能。中ブレイク→通常投げや、強ブレイクでめくりを狙えるぞ。空中でのみ出すことができるスパイラルアローはスキが小さいため、先端を当てるように使っていくと強い。EX版は高度制限が無くなる上に飛び道具無敵が付くため、相手の飛び道具を見てから当てることもできる。

サイコストリームは多段飛び道具技。相手の起き上がりに重ねる使い方のほか、連続技でも活躍する。DCMには対地と対空の2種類が存在し、対地は主に相手のけん制技や飛び道具に対して使っていき、対空は連続技や攻め込まれたときの緊急回避用に使っていこう。

そのほか、近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟと立ち中Ⓟ→強Ⓚという二つのターゲットコンボを持つ。後者がヒットしていた場合には、強Ⓚをジャンプキャンセルして空中投げにつなげることができるぞ。

COMMAND LIST

[illegible]	コマンド	
シャドウスープレックス	(近距離で)➡orN+弱ⓅⓀ同時押し	
フランケンシュタイナー	(近距離で)⬅+弱ⓅⓀ同時押し	
フライングネックハント	(空中・近距離で)弱ⓅⓀ同時押し	
特殊技	コマンド	
フォックステイル	⬉+中Ⓚ	
ターゲットコンボ	コマンド	
ターゲットコンボ1	(近距離立ち)中Ⓟ→強Ⓚ	
ターゲットコンボ2	立ち中Ⓟ→強Ⓟ	
必殺技	コマンド	
サイコスティング★	⬇タメ⬆+Ⓟ	●
スパイラルアロー	(空中で)⬅タメ➡+Ⓚ	●
ラピッドダガー	Ⓟ連打	●
スクランブル	⬅タメ➡+Ⓚ	●
ブレイク	(スクランブル中)Ⓟ	●
レイザーエッジスライサー	(弱スクランブル中)Ⓚ	●
キャノンストライク	(中or強スクランブル中)Ⓚ	●
スーパーコンボ	コマンド	
ストレイフダガー	⬅タメ➡⬅➡+Ⓟ	
ウルトラコンボ	コマンド	
サイコストリーム	⬅タメ➡⬅➡+ⓅⓅⓅ同時押し	
DCM-対地★	⬅タメ➡⬅➡+ⓀⓀⓀ同時押し	
DCM-対空★	⬈タメ⬉⬈⬋+ⓀⓀⓀ同時押し	

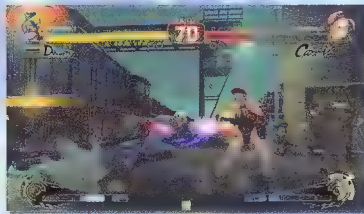
※★の付いた技はアーマーブレイク属性　※●はEX必殺技に対応した技

基本戦術　スクランブルで相手を動かしスティングで刺す!

基本は中間距離から遠距離立ち強Ⓟや立ち強Ⓚでのけん制を軸にタメを作り、スパイラルアローでの接近やサイコスティングでの対空、またはスクランブルで相手を動かしながら闘う形となる。

けん制に対する相手のセービング対策としてしゃがみ中ⓀⒸ弱ラピッドダガーや、中距離からEXラピッドダガーで奇襲をかけるのもいいだろう。スクランブルは基本は中版で出し、相手が何もしていないようであれば弱Ⓟでフェイント、相手のけん制技が見えた場合はキャノンストライクでの接近を図ろう。スクランブルの派生を出さずにジャンプ攻撃でそのまま降りるという接近手段も、ときには有効。波動拳などの飛び道具を持つ相手に対しては弱スクランブル～レイザーエッジスライサーで下をくぐるのが有効なほか、ガードされても反撃を受けづらい低空EXスパイラルアローを交ぜよう。

近距離戦に持ち込むことができたら、攻めの起点となるしゃがみ弱Ⓟから、通常投げ、投げ抜けつぶしの近距離立ち中Ⓟ、ジャンプ弱Ⓚでのめくり攻撃、中段の➡+中Ⓚ、下段のしゃがみ中Ⓚ→弱ラピッドダガーなどで相手のガードを揺さぶっていこう。弱ラピッドダガーがガードされた場合は、相手の反撃に対して弱サイコスティングを出していくのが強い。サイコスティング→EXセービングキャンセル→空中投げはディカープリの重要なダメージ源となるため、常にサイコスティング用のタメは作っておこう。ラピッドダガーや空中投げでダウンを奪った後は、スクランブルからの起き攻めや、サイコストリームを重ねての起き攻めを仕掛けていくのがディカープリの勝ちパターンとなる。



しゃがみ中Ⓚからの弱ラピッドダガーは必須テク。出しやすい入力方法を見付けよう。



飛び道具には、最低空でのEXスパイラルアローを合わせていこう。

応用戦術　シャドルー式起き攻めで相手を押さえ込め!

レイザーエッジスライサーや空中投げでダウンを奪った後は起き攻めのチャンス。ジャンプ弱Ⓚでのめくりや➡+中Ⓚで直接ガードを崩しにいくのも強いが、ディカープリ特有のものとしてスクランブルを活用した起き攻めを紹介しよう。

まず中スクランブルを相手に重ねてから、相手の頭上付近でキャノンストライクを出すか通り過ぎてから強ブレイクを出すかで表裏二択を迫ることができる。どちらもヒット時は空中投げで連続技を締めることができるため、再度起き攻めをループすることが可能だ。

上記の二択をセービングで回避する相手に対しては、中ブレイクでフェイントをかけてから通常投げを仕掛けるのが有効。中ブレイクに対して暴れで回避しようとする相手には、着地後すぐに弱またはEXサイコスティングを交ぜていこう。

リベンジゲージがたまっているなら、サイコストリームを重ねてからの起き攻めが強力だ。ダウンを奪った後にすぐにサイコストリームを発動し、起き上がった相手に➡+中Ⓚとしゃがみ弱Ⓚで中下段の二択を迫っていこう。ヒット時にはサイコスティングや空中投げで追撃が可能だ。

空中投げや通常投げからは、サイコストリームを発動後すぐにダッシュ→ダッシュなどで相手を球体の外に押し出すことができる。そこからさらに通常投げと中下段、さらにはジャンプで跳び越えることで表裏の二択を仕掛けることができる。通常投げを決めた後は、サイコストリームの残りが起き上がりに重なる形になるため、再び中下段または表裏の選択を迫ることができる。中下段がヒットした場合にはサイコストリームが後から連続ヒットするため、さらに追撃することが可能。ジャンプで跳び越えた場合にもサイコスティングや空中投げでの追撃が可能と、すさまじい起き攻めを展開することができるぞ。



サイコストリーム後にダッシュで相手を押すことで、この状況を作り出そう!

基本コンボ

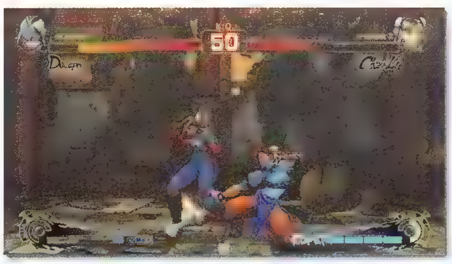
①近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ強ラピッドダガーSCストレイフダガー
②中スクランブル～キャノンストライク→しゃがみ弱Ⓟ→TC[近距離立ち中Ⓟ→強Ⓚ]→空中投げ or DCM-対空
③しゃがみ中Ⓚ→弱ラピッドダガー3段目→EXレッドセービングアタック～ダッシュ→立ち強Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ強サイコスティング

①はタメができていないときの基本コンボ。4ゲージあればスーパーキャンセルしてストレイフダガーへつなぐことができる。②はスクランブルからの起き攻めなどに使える連続技。近距離立ち中Ⓟ→強Ⓚを先行入力してタメを作ることで、DCM-対空につなぐことができるぞ。③はけん制のしゃがみ中Ⓚから大ダメージが狙える連続技だ。しゃがみ中Ⓟが届かないキャラに対しては、しゃがみ中ⓀⒸサイコスティングで代用しよう。

新キャラクラッシュ! ディカープリ対策

ディカープリと闘う際には、ラピッドダガーの段数によりガードした後の反撃を変えていくのが理想。突きのモーションが3段だった場合は3F技のみ確定なので無理はせず、突きが5段以上の場合はガード後にきっちりと最大反撃をたたき込もう。EXラピッドダガーのみ反撃不能なので注意が必要。密着の状況を作った場合は、EXサイコスティング以外に頼れる無敵技が無いため、通常投げと打撃の二択が単純ながらも有効だ。サイコスティングをセービングキャンセルされた場合でも、ダッシュ後に反撃ができるためゲージを使わせるのもいい。

そのほかでは、通常技による有効な対空手段を持っていないため、サイコスティングのタメが完了していない場合には、上から攻めることで活路を見い出すことができるだろう。



弱ラピッドダガーへの反撃を覚えることで、勝率は間違い無く上がるだろう。

トッププレイヤーが教える上達のノウハウ

『ウルⅣ』上達虎の巻

「マゴ」編

目指せステップアップ!
脱・中級者!!

突発的に始まったこの企画のために、“あの男”が立ち上がった!! 今回は、中級者のカベをブッ壊していくぜ!



一歩上を目指すために……“あの男”が一肌脱ぐ!!

マゴ　読者の皆さんこんにちは。今日はアルカディアの編集者に呼ばれて、編集部のある半蔵門まで来たんですが……。

DJ2D神(以下DJ)　YO、YO、YO！　調子はDO!?

マゴ　お、君は俺の“マブ”、DJ2D神じゃないか。こんなところで何やってるの？

DJ　何って、マゴサンが呼ばれたのと同じ理由さ！今日は、我ら二人が『ウルⅣ』上達の秘けつを読者に伝えるために呼ばれたんだからNE！

マゴ　あ、そうなんだ!?　ところで上達の秘けつって言うけど何を話せばいいんだい？

DJ　そうネ、全く格ゲーをやったことの無い人に教えるとなると誌面がいくらあっても足りないから、ひとまず「中級者がステップアップするための攻略」でいこうと思うんだけどどうかな？

マゴ　なるほどね。今の話で俺がパッと思い付いた「中級者」の定義というのは、下のカコミにあるような感じかな。基本的な動きはできているんだけど、そこから上にいくことに伸び悩んでいる人。そういう人は意外に多いと思うんだ。

DJ　オーケーオーケー！　いい感じじゃない。それじゃあ早速、U、始めチャイナYO！

マゴ　まぁそうあわてないでくれよ。ステップアップするためのポイントというのはいくつかあると思うんだけど、今回はいくつかに絞って伝えていこうかと思うんだ。いくつもの教えを同時に実行することは難しいし、教える内容についてもキャラ限定の局地的な話より「考え方」や「心がけ」といったものの方が、後々役に立つと思うんでね。

DJ　ヤッベェ……超”オーラ”出てるYO。ビンッビン！　に感じるYO。とてもチンパンだった”あのころ”と同一人物とは思えないデ〜ス。

マゴ　……おメェ、ちっと“屋上”行くか……!?

DJ　ソーリー！　失言でした。では話を戻して、上達法について……。

マゴ　ちょっと待って、考えるから。(数分経過)うん、じゃあ話を進めよう。さっき「いくつかに絞って」という話をしたけど、今回テーマにするのは「攻めの性質を知る」、「状況に応じたコンボを選ぶ」、「相手の攻めにリスクを与える」の三つにしようと思う。

DJ　それだけ聞くと何だか漠然としてるNE。どういうことなのか教えてプリーズ！

マゴ　君さ、配信にゲストで出て実況とかやってなかった？　それなりの腕前なんでしょ？

DJ　実況は俺の中で音楽と一緒だね。”ビート”刻んで”ライム”踏んで……腕前じゃなくて、大事なのは”ソウル”っつーの？　うん、つまりそういうこと。対戦？　ほとんどしたこと無いかな？

マゴ　(つまり動画勢ってことじゃねーか！)じゃ、じゃあ、DJ2D神と読者に同時に説明するつもりで始めてみようか！



基本はできていると自分でも思うけど、イマイチ勝ち切れない、勝ったり負けたりが多い……。そんなプレイヤーは多いはず。

これくらいができていると“中級者”

- 基本コンボができる
- 起き攻めができる(状況によって使い分けられる)
- (意識していれば)対空が出せる
- (各キャラのスキのある技への)確定反撃を知っている

ほかのゲームをメインで遊んでいる人でも、これくらいはできていることが多い。「格ゲーの基本」は理解していると想定。

NAVIGATOR



マゴ

PROFILE
「MadCatz」のスポンサードを受けるプロゲーマー。トッププレイヤーとして数々の実績を誇るだけでなく、実況や配信におけるトークセンス、卓越した知識量からくる分かりやすい解説、ブログなどで披露した文才などなど、多岐にわたるタレント性を持つ。

DJ2D神

PROFILE
読みは「でぃーじぇーつーでぃーしん」。マゴのマブダチで、ごくまれに表舞台に姿を現す。見た目通りのフランクな性格で、出身地などの詳細は不明。今回の記事ではマゴのアシスタント的役割を務める。



CHECK IT OUT!! 攻め（起き攻め）の性質を理解する！

その攻めはどんな択なのか!?

DJ　このゲーム、起き攻めベリーストロングね。1回ダウンしたらそのまま負けてしまうYO！

マゴ　そう。そこで必要なのが「なぜくらってしまったのか？」、「なぜ防ぎにくいのか？」などの原因を知るってこと。これを知っておくことで理解度が高まり、対応策が練りやすくなるんだ。『ストIV』シリーズで多いのが、例えば何らかの行動でフレームを消費してジャンプ攻撃を出すことで、正面ガードの軌道でめくりにする（またはその逆）、というもの。これらは、状況やフレーム消費行動を覚えることで、「ガード困難」から「少なくとも二分の一」程度まで防ぐ確率を上げられる。当然、対策の精度を上げることで、二分の一以上にもできる。毎回そういう状況は来ないかもしれないけど、いざやられた場合に「そういえばこんな起き攻めがあったな」と意識できるだけでも、漫然と起き攻めをくらい続けるよりは、格段に防御できる割合は高くなると思う。

DJ　ナルホド～。では次に具体例を挙げて説明してもらいましょうチェケラ!!

表裏が分かりにくいセットプレイの一例

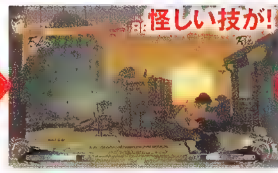
マゴ　前提として、まず「怪しいセットプレイをくらったら、そのパーツを覚えておく」こと。そして、「そのセットプレイがどういう択になっているのかを知る」こと。セットプレイの内容を忘れるようでは、いつまでたっても防げません。実戦でよくある例を右に連続写真であげます。上は、真ん中にある技の部分がキモとなるパーツ。これらを出してきたら高確率でガード困難な攻めが来るし、来なければ普通にガードできるハズ。

DJ　じゃあ、起き攻めで相手が「いかにも怪しい動き」をしてきたら注意すれば、起き攻め全回避で大勝利確実ってワケですNE～!?

マゴ　いや、それは言い過ぎ。でも対策の方針は格段に立てやすくなるよね。



フェイロンが多用する画面端での前投げ。相手はこの後フレーム消費のために……、



通常技空振りでフレーム消費。これを見たら「怪しい!」と警戒する。



ここからのジャンプ中Ⓟが、めくりガードの軌道に見えて正面に！　要注意の攻めだ。



豪鬼のしゃがみ強Ⓚ（足払い）からの攻めに困っている人は多いはず。



こちらは「技」ではなく「距離」で判断。この距離だとめくり竜巻旋風脚が来そう!?



ジャンプ攻撃よりめくり竜巻旋風脚の方が発生が遅いので、ファジーガードも可能。

CHECK IT OUT!! 場面に応じたコンボを選択する！

常に最大ダメージが正しいのか!?

DJ　マゴサン！　これおかしくナイ!?　"COMBO"は常に最大！　これ"JUSTICE"じゃナイ!?

マゴ　いやいや待ってくれ。場面によっては、ダメージ的には最大かもしれないけど、状況として最善ではない、という可能性があるんだ。

DJ　ホワット!?　どーゆーコト？

マゴ　本作でコンボを決めるときに見るべき要素には、「ダメージ」、「スタン値」、「SCゲージ」、「リベンジゲージ」、「その後の状況」があるんだ。かいつまんで説明すると、まず「スタン値」。これはスタンしそうな場面で段数の多いコンボを決めてしまうと、補正が多くかかった状態でスタンさせてしまい、減らなくなってしまうなどに注意。「SCゲージ」は、コンボにスーパーコンボなどを組み込んだことで大ダメージは与えたものの、倒し切れない場合に次回のコンボがノーゲージの安いものになってしまうなど。「状況」は、コンボ後の距離が離れたり先に動けないなどの理由で、仕切り直しになってしまう場合がある。そのため、「このワンコンボで倒せる！」という場面では常にダメージ重視の全力でいいけど、そうでない場合には上記を意識しておきたいね。

状況を踏まえたコンボ選択の一例

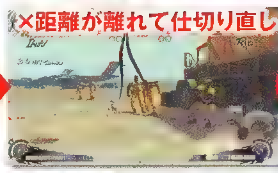
マゴ　とはいえ、今言ったことはあくまで"目安"。「次のコンボ用に～」とゲージを後生大事に抱えたまま倒されるのはもったいない。その場合には立ち回りで使うEX技にゲージを回した方がいいかもしれない。でも、何となく毎回同じコンボばかり使っている人は、意識すべき要素だと思うよ。大まかに「あと何回のコンボで倒せそう」かをイメージしておくといいかも。

DJ　つまり、1回で倒せそうなら全力フルゲージ、2回ならSCゲージを分割、それ以上なら起き攻め重視で始動技のヒット率を上げるとか？

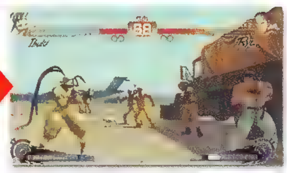
マゴ　そうそう。現実にはそこまで簡単に回数で分けることはできないけど、大体の指針としてはそんな感じで意識しておけばいいよ思うよ。



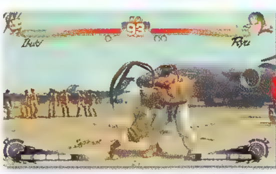
例えば、いぶきを使ってコンボ始動技のTCが相手にヒット。ここから連続技開始。



威力重視でウルトラコンボを決めた！　ん～、なかなか減らせたぜ（ドヤ顔）!!



でもちょっと待って、これって起き攻めに行けなくない……!?



同じ始動技が当たったけど、今度は「次回のコンボ」まで見越してみる。



コンボの締めは首折り。ダメージ的には安いけど、起き攻めに移行できそうだ。



もしこの起き攻めが決まれば、温存したゲージ込みで大ダメージなんじゃない!?

CHECK IT OUT!! 相手の技にリスクを与える！

“出し得”と思われていないか!?

DJ　MAGOSAN！　同じ技だけでやられて“キレ”そうなんだけど……!?

マゴ　今度は個人的な悩みかよ（笑）。まぁいいや。同じ技ばかりってことは、基本的にその技が強い技ってこともあるんだけど、相手に「その技を出すことのリスク」を与えていないことが原因だね。リスクを与える手段にはいくつかあるんだけど、下の写真で挙げているのが一般的なものかな。もちろん、これらは相手の技によって使い分けること。そうしてリスクを与えれば、相手は技を出しにくくなる。その結果、立ち回りなどで（↗）優位に立ちやすくなる。つまり、勝つ可能性が上がるって感じかな。

DJ　オゥ！　マジGREAT！　これで常勝間違い無しだYO！

マゴ　いや、そこまで簡単な話じゃないからね？



これは豪鬼のしゃがみ強Ⓚ。リーチがあり、起き攻めの起点にもなる要注意技だ。

間合いを把握し、スカして反撃を決められれば、相手も出しにくくなる。



派生技があり手を出しにくいフェイロンの烈火拳。しかし、めり込むようなら……、

キッチリ確定反撃を決めていくことも意識したい。出され放題ではダメだ。

リスクを与える手段の種類

DJ　写真で挙げている4種類の違いは？

マゴ　「空振らせて、そのスキに反撃」、「確定反撃」、「セービングアタックなど固有の対処」、「姿勢の低くなる足払いなどでスカす」の四つを挙げたけど、これらはもちろん代表例。スカりを見てから返せないようなスキの小さい技もあるし、ガード時の確定反撃が無い技だってある。ただ、そういった技でも「固有の対応」で挙げたような方法でリスクを与えられる場合がある。いろいろな角度から対策を見直してみて、どういう対応がいいのかを模索するのが攻略の近道なんじゃないかな。毎回最大のリスクを与えるのは無理かもしれないけど、何回か返すだけで「抑止力」にはなるから、頑張りたいポイントだね。



リーチが長く、直接返すのが難しいバイソンのダッシュストレート。

ならば、垂直ジャンプ攻撃を置いたり、セービングアタックを合わせるのも手。



判定が強く、タイミングをズラされて反撃しにくいヴァイパーのバーニングキック。

直接返すのではなく、姿勢の低くなる技でスカすという方法もある。

敗因を多角的に見直そう！
まとめ

マゴ　さて、若干駆け足ながら意識することで勝率に結び付くポイントをいくつか解説してきたけど、DJ2D神は理解できたかな？

DJ　YESッ！　まず相手の攻めがどういう仕組みになっているかを理解する……ん？　ちょっと待って、これ仕組みやパーツを理解しても、どうやって練習するの？　ベリーディフィカルトじゃない？

マゴ　そこは家庭用のトレーニングモードや、それこそ友達に協力してもらうとかね。ちょうど8月には『ウルIV』の家庭用が発売されるし、何だったら連係によっては『スパIV AE Ver.2012』の家庭用でもできるよ。これは三つ目のテーマにも言えることだね。気になったら調べる、そして反復練習。

DJ　オーライッ！

マゴ　二つ目は、自キャラの連続技が、ゲージの有無で大まかにどのくらい減るかを感覚で覚えておきたいよね。まぁ、実戦で相手の体力ゲージ、自分のSCゲージの状況を常に把握するというのは難しいと感じる人も居るとは思うけど、慣れと意識配分で頑張っておきたいところかな。

DJ　見るところが多くて大変ネ。ほかにもリベンジゲージや残りタイムもあるし……。

マゴ　といっても、そこは一度に全部見なくていいと思うんだ。場面によって「見るべき部分」の重要度が変わってくるしね。

DJ　なるほDO。

マゴ　あと最後に。これは格ゲー全般に言えるんだけど、“対戦で負けたのであれば、必ずどこかに原因がある”ということ。これを今まで教えたように「多角的に」見直し、原因を突き止め、改善に向けて努力する。これができれば、時間がかかったとしても必ず強くなるから。

DJ　OK！　理解したよ。今回の教えを実行すれば、MEも一躍トッププレイヤーの仲間入り、スポンサーから引く手あまたでGALにもモテモテね。いや〜これ完全にマゴサン超えちゃいましたわ〜。まじ自分の“才能”が怖いっすわ〜。

マゴ　（いい加減にしろよコイツ……）ま、まぁ、やる気は買うんで、頑張って超えてみてくれYOな。なんつーの？　お前もまた一人の”2D神”なんだし……き、きっとMOREストロングメンになれるYO!!

DJ　は？　あぁ……はい。そうかもしれませんね。

マゴ　（……!?　コイツ、俺がノってやったらコレかよ!!）

DJ　それでは読者の皆さん、最後まで読んでいただきまして、ありがとうございました。またこういった機会があったら、どこかでお会いしましょう。さよなら、さよなら、さよなら。

マゴ　うがあああああああああああ!!（バンバンバンバンッ！←怒り狂い机に台パン）

またどこかで会おう!!



以上を活用してステップアップ！
SUTEKIな『ウルIV』ライフを
満喫してくれYO!

『ウルⅣ』上達虎の巻 ―番外編―

今回は特別に、トッププレイヤー4名からのワンポイントアドバイスも掲載！　心に刻もう!!

ADVISER「板橋ザンギエフ」

自分なりの“クエスト”を設定してみよう

うーん……、プレイヤーによって状況や気質が違うので、一概に“これをやれば上達する”とは言えませんが、一つテーマを挙げるとすれば「自らクエストを設定し、それに対して真摯に向き合えているかどうか」。

例えば「対空ができていないので、対空の精度を上げたい」というクエストを設定して対戦をこなすとします。この状況では、コンボや立ち回りが多少疎かになっても、対空だけは見逃さないぞ！　という気持ちで常にプレイできているかどうかが重要かな、と思います。

また設定したクエストに対して、対戦後に少し掘り下げて（分析して）みる。前述のクエストの例で対空を失敗した場合……、

- **急降下系の（空中で軌道の変わる）技に対応できなかった**
- **弾抜けや差し返しを意識していたため、対空できなかった**
- **位置取りが正しくなかったため、対空できなかった**
- **突進系のプレッシャーを受けていたため、対空できなかった**
- **単純にボーッとしていた**

など、いくつか原因が思い当たるでしょう。こうやってプレイ後に内容の細部を突くことで、クエストのクオリティを上げていくことが可能ではないでしょうか。

自分の周囲の上級プレイヤーは、クエストに対する明確な姿勢が感じられることが多いですね。

こんな感じで、いかがでしょうか？

PROFILE
2D対戦格闘ゲームだけでなく、『バーチャファイター』シリーズなど3D作品でも名を馳せる。バーチャ界では「教え上手」として知られ、「IQバーチャ」の異名を持つほどの理論派。

ADVISER「コイチ」

原因を見付け、改善に務めよう

自分の考える上達のコツは、負けたときに「なぜ負けたか」を考えられること。つまりは「何が足りていないのか」を理解することだと考えています。コンボミスして負けたのなら、コンボ練習の量が足りていないか、またはそのときのコンボ選択が間違っているかを考える必要があるし、相手の連係をガードし切れずに負けたときには、相手キャラの固めに対して有効なガード方法の知識が足りていなかったと、まず自分の足りていない部分を見付けて自覚することが上達への第一歩。

負けた原因が分かったら、次にどう改善するかについて考えます。手段は人それぞれですが、自分の場合は家庭用で相手の連係を再現してみたり、ネットなどで情報を集めて、「この相手にはこの技に気を付ける」や「この攻め方が有効」などを携帯にメモしています。改善点をまとめたら、次は実行に移します。実際の対戦の中でメモに書いたことを実行して、対策が本当に有効か、さらに改善できる点はないか、などを検証して精度を上げていきます。

後はそれを繰り返すだけです。このサイクルを繰り返すことが「やり込み」です。上級者と呼ばれる人たちはこのサイクルを繰り返す速度が圧倒的に早く、何度も何度も回数を重ねていきます。それでも負けてしまう相手というのは居るし、やることは尽きないんですよね。だから格ゲーは面白いんです。

PROFILE
カプコン対戦格闘ゲーム以外でも活躍するマルチプレイヤー。ベテランながらスタートダッシュと手先の器用さに優れ、アルカディアでもライターを務める。

ADVISER「ネモ」

対策への対策を考える

自分が実践している「強くなる方法」を紹介したいと思います。まず、格闘ゲームで勝つにはどうしたらいいか？　と聞かれた際に、私は「相手の取る行動をすべて理解する」と答えますね。相手の行動への対処方法を知ってさえいれば、確実に勝てると思っているからです。ただ、実際にそれができるか？　と言われると対人ゲームなので現実的には厳しいですが……。

自分が行なっている「強くなる方法」ですが、まずネットで情報を集めます。例えばTwitter等で検索すると簡単に自キャラへの対策が見付かったりします。自分はその対策への対処法を調べたり、考えたりしています。「相手がやってくる対策への対策」をしてしまえば、勝てるようになると思います。相手が何をしてくるのか？ということを意識し、その対策を自分で押さえておけば自信にもつながるので、勝ちやすくなります。

もし、対策してみたけど分からない場合、ネットで聞くのもいいでしょう。だれかが教えてくれると思います。でも、努力せず最初から人に教えてもらうだけではすぐに忘れてしまうでしょう。さらに教えてもらうということは、その対策方法を相手が知ってるということなので、それだけではその人よりも強くなれません。

ネットをうまく利用し、相手が何をしてくるのか？　をきちんと理解した上で、その対策を考えるのが「強くなる方法」の一つだと思います。

PROFILE
さまざまなゲームでいち早くトップクラスへと登り詰める格闘ゲームのセンスと、キャラクターの開発力に定評のある、ベテランマルチプレイヤー。

ADVISER「ももち」

「考える」ということを意識する

私が強くなるために常に意識していることは「考える」です。

初級者や中級者の方によくありがちなのが、自分の好きな動きをして直感などの感覚で動く場合が多いということです。

適当に動かしてみて「ゲームそのものを楽しむ」ということは素晴らしいのですが、そこから強くなるために一歩踏み込んだ「考える」ということがすごく重要です。そこに新たな楽しみが見付かる可能性もあります。

もう少し具体的に言うと、例えば「自分がなぜ今その行動を取ったのか？」ということについて、だれかに聞かれたとします。そのときに、自分の答えをしっかり答えられるようにしておきたいですね。答えは一つではないです。そしてその答えが「正しいか、正しくないか」は、この場合それほど重要ではありません。ここで「何となく」や「分かりません」といった思考停止をせずに、自分で答えを「考える」ということそのものに意味があります。

自分で考えて出した答えが仮に間違っていたとしても、正しい答えが分かったときに、今まで考えた時間がムダになるわけではないのです。

ですので、人に教えてもらったり、インターネットで攻略を探したりする前に、一度自分で考えるようにしてもらいたいですね。

その積み重ねが経験になり、強さになり、楽しさになると思います。私はそうやって強くなりました！

PROFILE
主に『ストリートファイター』シリーズでの活躍が有名で、多くのキャラを非常に高いレベルで使いこなす柔軟性と器用さを持つ。先の「SEAM2014」において見事優勝に輝いた。

エリア最強決定戦＆新人戦開催！　家庭用情報もあるよ

『ウルIV』よもやま情報局

タイトー主催の『ウルIV』大型イベントが全国各地で開催中！　家庭用や関連グッズの情報も併せてお届けするぞ。

タイトーステーション主催 『ウルIV』大型大会開催中!



全国でアミューズメント施設を展開するタイトーが主催となり、6月14日(土)よりタイトーステーションおよびタイトー系列の店舗にて『ウルトラストリートファイターIV』を種目とした大会が2種類、現在絶賛開催中だ。

種目は「TAITO STATION Presents ウルトラストリートファイターIV エリア最強決定戦」および「TAITO STATION Presents ウルトラストリートファイターIV 新人戦」。

エリア最強決定戦はその名の通り、各地方の最強プレイヤーを決める大会。アメリカで毎年開催されている世界最高峰の格闘ゲーム大会「EVO」に準拠したレギュレーションが採用され、キャラ変更アリのガチ大会となっている。

新人戦は全国決勝大会に出場した経験が無いプレイヤーが対象となる大会。

全国各地で予選が行なわれ、今年の「EVO」が開催される日程に合わせて、東京にて決勝大会が開催される。

これら二つの種目が同時開催されるにより、ガチ勢から新人プレイヤーまで幅広いのレベル層が楽しめるイベントとなっているのだ。

詳しいレギュレーションなどについては下記の公式サイトをチェック!

エリア最強決定戦

エリア最強決定戦は、全国4カ所にて開催。ただし、本誌発売時点では1大会を残すのみとなっている。

スケジュールは、「東北最強」6月14日(土) 13時～ タイトーステーション 仙台クリスロード店。「九州最強」6月21日(土) 13時～ タイトーステーション 福岡天神店。「関西最強」6月28日(土) 13時～ タイトーステーション 大阪日本橋店。「関東最強」7月6日(日) 12時～ タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド店となる。

各大会、受付締切までにエントリーしたプレイヤーの中からBP上位16名が出場可能。3試合先取のダブルイリミネーショントーナメントで、エリア最強プレイヤーを争う。それぞれの大会の上位4名は、今年10月ごろに都内で開催予定のグレードB決勝大会へと出場する権利を獲得できるのだ。

エリア最強決定戦公式HP　http://www.taito.co.jp/gc/special/usf4_area.html

新人戦

新人戦には出場資格が設けられており、「歴代の『ストリートファイター』シリーズで全国決勝大会に出場経験の無いプレイヤー」が参加できる。

6月14日(土) ～ 7月6日(日)にかけて全国のタイトー系列のゲームセンターにて予選大会が行なわれ、各予選を突破したプレイヤーは決勝大会に進出。予選大会の詳しいスケジュールについては、後述の大会公式サイトを参照してほしい。

決勝大会は今年の「EVO」が開催される同日、7月12日(土)にタイトーステーション BIGBOX高田馬場店にて開催予定。プロゲーマーを含む上級者たちがアメリカで闘う日と同じくして、新しいプレイヤーの目標とできるような位置付けの大会となっている。

今のガチ勢に追い付くべく、本大会を利用して腕を競い合おう。

新人戦公式HP　http://www.taito.co.jp/gc/special/usf4_rookies.html

エリア最強決定戦 仙台大会ミニリポート



東北エリア最強をかけた、最初の大会。

エリア最強決定戦の1回目は「東北最強」。仙台出身で、現在は東京が主戦場の強豪「三太郎」選手もプレイヤー兼ゲスト解説で来場。

大会ルールでは3試合先取でキャラ変更可能ながら、1キャラを貫く選手が多くを占めていた。そして見事ベスト4に勝ち上がったのは右の写真の4名。

左から「涙猫」選手、「アサヒスーパードライ」選手、「三太郎」選手、「マサムネ」選手だ。10月開催予定のグレードB決勝大会へは、彼ら4名が進出することになったぞ。



大会の最後は出場選手中最もBPの高かった「三太郎」選手が実力を示して優勝に輝き、第1回の幕を閉じた。



人気漫画『ハイスコアガール』と『ウルIV』がコラボしたオリジナルネシカカードも初お披露目。エリア最強決定戦、新人戦共に大会参加希望者が購入可能だ。

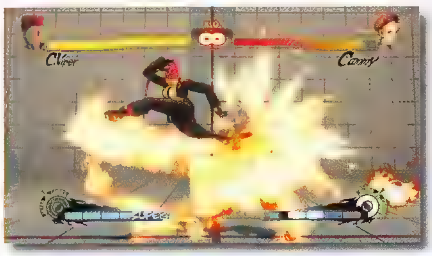
PS3／Xbox 360版『ウルトラストリートファイターⅣ』続報 ダウンロード版の配信日と価格が決定！

8月7日より配信開始！



PS3/Xbox 360『ウルトラストリートファイターⅣ』ダウンロード版が8月7日より配信開始！　配信されるのはディスク版と同内容のダウンロードフル版3,694円（税別、PS3版のみ）と、『スーパーストリートファイターⅣ』または『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』を持っているユーザー向けのアップグレード版1,398円（税別）の2種類だ。

ディスク版とダウンロードフル版には過去シリーズの全アレンジコスチュームが付属しているほか、さらに数量限定特典の「2014チャレンジャーズパック」では『ウルⅣ』新規追加5キャラのアレンジコスチュームがゲットできるぞ。





■対応ハード:PlayStation®3 / Xbox 360®
■ジャンル:対戦格闘
■発売日(配信日):2014年8月7日予定
■価格: <PlayStation®3>
【ディスク版】3,990円+税
【コレクターズ・パッケージ※1】4,990円+税
【ダウンロードフル版】3,694円+税 【アップグレード版※2 ※3】1,389円+税
■価格: <Xbox 360®>
【ディスク版】3,990円+税
【アップグレード版※2 ※3】1,389円+税
※1 コレクターズ・パッケージはPlayStation®3版のみの販売となります。※2 アップグレード版はPSNSM、Xbox Live®のみの配信となります。購入には「スーパーストリートファイターⅣ」または「スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション」が必要です。
※3 アップグレード版には数量限定特典「2014チャレンジャーズパック」と過去シリーズのアレンジコスチュームは収録されません。
■プレイ人数:1～2人(オンライン時:2人～8人)
■備考:PSNSM 対応(PS3®版) / Xbox Live® 対応(Xbox 360®版)
■CEROレーティング: B（12才以上対象）

「イーカプコン限定Ver.」

『ウルⅣ』の「イーカプコン限定Ver.」では、卓上カレンダー形式のコマンド表「差し込め!コマンド表」と、「差し替えジャケット」、「ICカードシール2枚セット」（右の写真）の計3種のグッズが同梱される。「差し込め!コマンド表」では、全44キャラ分のコマンドが記載されており、キャラによってはターゲットコンボも追加！　「差し替えジャケット」は、ゲームのパッケージをアジア版パッケージのイラストに入れ替えることができるぞ。

「イーカプコン限定Ver.」は数に限りがあるので、この機会を見逃すな！



貼るだけでオリジナルのICカードに変身するステッカーは、「リュウ」と、「春麗＆ディカープリ」のイラスト。

■対応ハード:PlayStation®3 / Xbox 360®　■発売日:2014年8月7日予定
■価格:通常版イーカプコン限定Ver. 4,990円+税
コレクターズ・パッケージ版イーカプコン限定Ver. 5,990円+税
通常版 3,990円+税 / コレクターズ・パッケージ 4,990円+税
■数量限定特典:「2014チャレンジャーズパック」ダウンロードコード
※数量限定のため、生産数に限りがございます。予めご了承ください。
※ダウンロードコンテンツを入手頂くにはPlayStation®Network、またはXbox LIVE®arcadeに接続できる環境が必要となります。
※本特典のダウンロードコンテンツは、後日有料での配信を予定しております。
※本ダウンロードコンテンツを入手するコードは、1回のみ利用可能です。
※本商品(イーカプコンVer.) は、カプコンオフィシャルショッピングサイト「イーカプコン」のみのお取扱となります。
※画像はイメージです。内容・仕様は予告なく一部変更となる場合がございます。

※「2014チャレンジャーズパック」は数量限定特典となるので、確実に入手するためには早めに予約しておこう！

『ウルⅣ』関連グッズ情報

『ウルⅣ』家庭用のほかにも、関連グッズがマルチ展開されている。ここではその中から3種を紹介していこう。

一つ目は『STREET FIGHTER』× play set productsのスマートフォンジャケット。幅広い機種に対応する、裏面を覆うプラスチック製のプロテクトジャケットだ。全国家電量販店や雑貨店で取り扱い中。二つ目は春麗とキャミィのタペストリー。西村キヌ氏描き下ろしの豪華仕様デザインだ。アミューズメント施設のクレーンゲームでゲットしよう。三つ目はまさか！　まさか!?　のコラボレーション、「ストリートファイターⅡ 土下座ストラップ」。シリーズ累計250万個を超える大人気カプセルトイの、第11弾として登場。全国のカプセル自動販売機にて7月より発売予定となっている。







ウメハラコラム

特別編

道



今回のウメハラコラムは、やはりアップデートの直後ということで「ウルⅣ」を中心に、ウメハラ的上位キャラや攻略など、増ページでお届けしよう。

Daigo"The Beast"Umehara

『ウルⅣ』特集&特別編"ウメハラの攻略"

――今回はやはり『ウルⅣ』特集ということで、アップデートなど新しい話題もありますし、コラムのテーマも『ウルⅣ』でいってみたいと思います。

ウメハラ（以下、ウ） それはアップデートの話をするってことですかね？ まぁせっかくなんで、単純に感想とかを言うよりも、有益なことを話したいですね。モリカワも最近やっているんでしょ？

モリカワ（以下、モ） まだコンボ練習をしているような段階だけど。

ウ やる意思はあるんでしょ？ だったら教えやすいよね。じゃあ何を知りたいですか？ モリカワも『ウルⅣ』のレベルでいったら多くの読者と大体同じくらいでしょ。

モ じゃあ聞くけど、『ウルⅣ』の新要素で一番大きな変更というのがディレイスタンディングでしょ？ これはやるのが安定なんだよね？

ウ とりあえずは安定。

モ 今までは転ばされて、（起き攻めが）見えなくて負けてたじゃん？

ウ そういうキャラが多かったね。

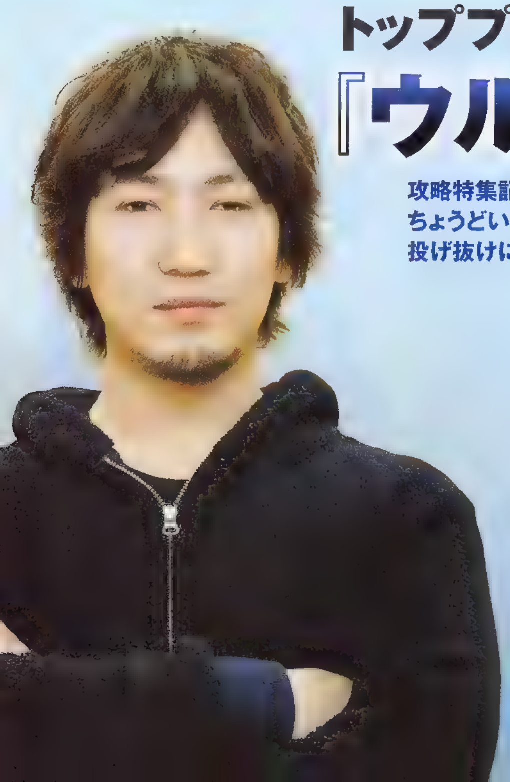
モ で、見えないから負けるということが、ディレイスタンディングで減ったでしょ。そうなると、今度は「このゲーム、どうやって体力を奪えばいいの？」って感じている人が結構居るんじゃないかと思って。

ウ 「ダウン奪っても何もねーよ」みたいなね。

モ ガードゲージも無いし、攻め続けてもねぇ……みたいな。結局崩す手段というのは投げとグラップつぶし（投げ抜けで漏れる弱攻撃をつぶす）ってコトになるんだろうけど、通常投げの強制力が減っているから、「近付かれて有利フレームを取られた代償として、とりあえず投げられてもいいかな～」みたいなゲームになっているんじゃないかと。

ウ そうだね。

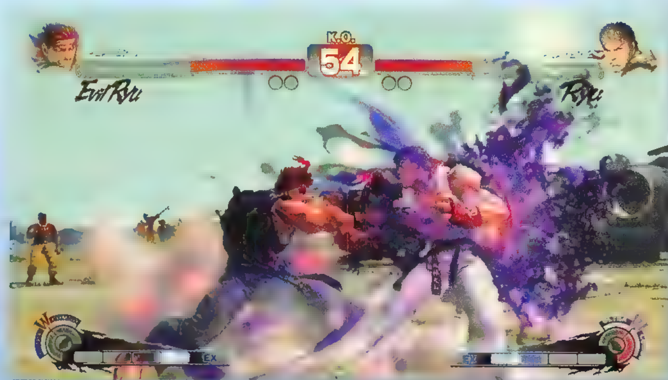
モ で、一回投げられました、もう一回投げが来るかもしれない。でも、通常投げだけで死ぬ（負ける）ことなんて無いから「いずれどこかで中足波動とかで仕切り直してくれるっしょ!」みたいな感じで。そういう人が



トッププレイヤーが教える上達のノウハウ

『ウルⅣ』上達虎の巻「ウメハラ」編

攻略特集記事の方では、「マゴ」をはじめトッププレイヤーからの上達法をまとめる企画を掲載した。今回は、ちょうどいい機会なので、コラム内にてウメハラにも攻略を語ってもらった。意外に見落としがちな投げと投げ抜けにまつわる攻防のお話、ぜひとも参考にしてほしい。



普段コラムではテーマトークや近況を話しているが、今回は特集記事に連動した形でウメハラによる攻略&駆け引きの解説を掲載。初～中級者まできっと役立つはず!

『ウルⅣ』、どう崩すゲームなのか!?

相手だと「どうやって崩すんだよ〜!」って困っている人は案外多いんじゃないかなと。

ウ　なるほどね。「体力を奪う手段」、これはまずコマンド投げのあるキャラは置いといていいよね。で、遠距離戦が強いキャラも除外していいと思うんだ。ガイル、サガット、ダルシムとか。ダッドリーみたいな強力な中段があるキャラも置いとくよね。そうなると、リュウ、本田、ブランカ、バイソン、春麗もどっちかというとそうかな。あとバルログとか?

モ　その辺のキャラが、ガード困難な起き攻め無しでまとまったダメージを与えるのが難しいと。

ウ　意外と少ないね。多分そういう感覚を持っているのってリュウ使いだからなんだよね。リュウって立ち回りがそんなに強いわけじゃないのに、崩す手段が乏しいから、そこで悩むじゃない。まぁちょっとマジメに答えると「崩さなくても相手は動かざるを得ないゲームになっている」と俺は思うわけ。

モ　それはどういうことですか?

ウ　要するに、すごく原始的なところでいえば「ケズリダメージがある」。こう言うと「そんなケズリダメージだけで相手を動かすの大変じゃないですか」ってなるんだけど、ケズリとは別に積極的に触りに(攻めに)行った側は(スーパーコンボ)ゲージがたまっていく。このゲームって、ゲージがあるってことはキャラごとに多少差があるにせよパワーアップだから、相手も「ゲージをためられるのがイヤだな、じゃあ動くか」ということに現状ではなっている。だから、あまり無理に相手を動かそうと思わなくても、打撃を重ねるだとか、グラップつぶしを狙うとかでも何とかなっちゃってる。俺の見ている限りだとね。

モ　積極的に触りに行くことで、それが切り返されても「起き攻めで終わり」が無くなったから、触りに行く意味が出ているってことなのかな?

ウ　そういうことだね。ゲージ増加、ケズリ、後は陣地を稼ぐみたいな要素が、前作までよりも意味があるから……普通に対戦をしていれば、自分は有利になって相手も動かざるを得ない。だから、「崩せないから」っていうのはあまり感じない。

モ　それっていうのは、近距離で投げ絡みのデカいダメージを取ろうとするわけでもなく、押しながら/押されないようにしながら、触りながら/触られないようにしながらっていう基本的なことをやっていれば、ちゃんと自分に有利になるようにできていると?

ウ　それで勝っているんだから、そうなっているんだろうね。ただ、そういうのをすべてチャラにしてしまうキャラも……まぁコマ(ンド)投げ軍団なんだけど。

モ　コマ投げの強制力は変わっていないんだ?

ウ　うん。結局今強いって言われているのって、コマ投げであったりとか、中段が強力だったりするキャラ。ダッドリーとか? ちょっとダッドリーは別格かな。中下段の二択がどちらもリスクが無いからね。コマ投げは強いって言っても、バックステップされたり垂直ジャンプされたりで、危ない橋をわたらなきゃならないんだけど、ダッドリーの中下段はリスクが無い。

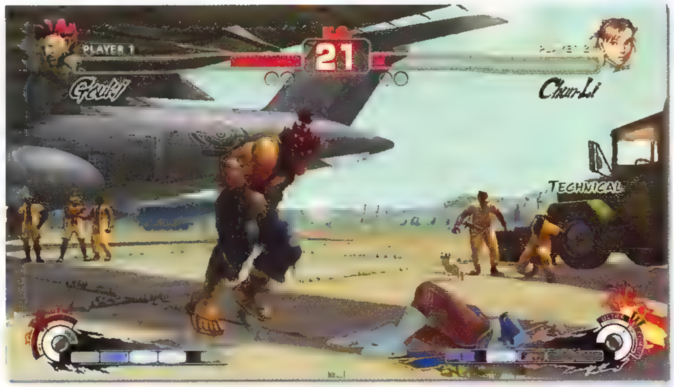
モ　無敵技を出される以外にリスクが無い感じ?

ウ　いや、体力も多いから大したダメージじゃないし。だからダッドリーはかなり強いんだよね。

モ　(中下段の二択で)じゃんけんぽん! って?

ウ　そう。まぁダッドリーの話はその辺にしてコマ投げに話を戻すと、コマ投げは強いんだけど、たまにバックステップや垂直ジャンプを見せるだけでもリスクは与えられるから、それで十分なのかなって印象。さっきの「通常投げだけじゃ死なない」ってのと一緒で、コマ投げ「だけ」ではそうそう負けることは無いからね。

モ　そういうのを聞くと結構よくなった感じなのかな。



強さの指針が、前作までの「ガード困難な起き攻めで一気に倒せる」から、ディレイスタンディング追加で別の要素が重用視されるようになった『ウルⅣ』。次ページでは、上位キャラについて検証。

“投げ”についての攻防あれこれ

――今回の『ウル4』攻略記事では、企画記事として「ウルⅣ上達法」というものを掲載しています。いい機会なので、ウメハラさんの攻略というかアドバイスなどがあればお願いしたいのですが。以前、コラムの方で「キャラのオススメ使い方」のような感じでやっていたこともあり、そういった企画をできないですかね? 『ウルⅣ』はウメハラさんがサブキャラをいろいろ使っているようですし、それらのキャラについて使い方の指針を語ってもらうとかはどうでしょう?

ウ　うーん、同じことをやっても新鮮味が無いと興味を持たれないと思う。それより、もっと基本的なところから解説する方が、意外にやられていないから面白いかもしれない。近距離戦の攻防が理解できていない人に、改めて解説する方が需要があるんじゃないかな。

モ　打撃とガードと投げの「三すくみ」みたいな?

ウ　そうだね。例えばしゃがみグラップ(しゃがみ投げ抜け)をつぶす場合、強攻撃を使うとタイミングは2パターンしか無いんだ。何でかと言うと、しゃがみグラップの入力の受け付けって7フレーム(以下、F)なのね。

モ　それは成立から7F?(下カコミを参照)

ウ　で、ちょっとややこしい話になるんだけど、お互い五分の状態から、仕掛ける側が投げを入力したとする。このゲームの投げって、3Fで発生する最速の技なんだ。もちろん無敵技やバックステップで返せるんだけど、「通常技では絶対に返せない」。なぜなら、発生が同じでも投げと打撃がかち合うと投げが勝つから。まずこの大前提を知らない人が居るんだ。(P24に続く)

●投げ関連のデータ

このカコミでは、文中に出てきた用語やシステムの基本的な部分について補足していく。この記事内においては、投げとは「通常投げ」を指す。

まず文中でウメハラが「しゃがみグラップ」という用語を使っているが、これはプレイヤー間で浸透しているスラング。『ストⅢ』シリーズでの投げ抜けシステム名「グラップディフェンス」から来ており、本作での正式名称は「投げ抜け」。「しゃがみグラップディフェンス=しゃがグラ=しゃがみ投げ抜け」ということになる。なぜしゃがみ投げ抜けという入力をするのか? については次のコラムを参照。

投げの基本をおさらいすると、右の表にある通り、発生(入力から投げ成立まで)が3F、抜ける側の投げ抜け受け付け猶予は成立した瞬間から7F。ただし、「投げモーションの出始めを投げられても、投げ抜けになる」(右のチャート参照)ため、投げを一点読みした場合に立ち投げ抜けは有効。

発生	3フレーム
持続	2フレーム
投げ抜け猶予	7フレーム

	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10	11 12 13
立ち投げ抜け	成功	成功	失敗
しゃがみ投げ抜け	失敗	成功	失敗

時間の流れ→

『ウルⅣ』上位キャラについて

モ　あとみんなが聞きたいのは、キャラランクというか「どのキャラが強いんだよ?」ってことだと思うけど。
ウ　最強はユンだろうね。
モ　強かったと言われる『AE』と比べるとどう?
ウ　『AE』では結局強いのが三人居たんだよ。ユン、ヤン、フェイロンっていう。で、『ストⅣ』でもサガットが強かったと言われるけど、豪鬼もルーファスも強かったからね。それと比べると、今回のユンは「一強」って呼んでいいんじゃないかな。ちなみに新キャラは軒並み苦戦している感じ。
モ　全体的にユンに勝つのが難しいキャラが多いと?
ウ　そうだと思うよ。俺が殺意(の波動に目覚めたリュウ)に変えたのも、リュウでユンと対戦しているときに「これはキツいな」って感じたからだし。で、どうしようかと考えたときに、とりあえずパワーが必要だと。コマ投げに痛い反撃を入れなきゃならないから。それで選んだのが殺意だったわけ。これが思いのほかしっくり来たし、このゲームの中でもトップクラスにユンと闘える。
モ　じゃあ最強ユン、対抗馬が殺意?
ウ　いや、そういうことじゃない。「殺意はユン戦がいける」っていうことで、殺意自体のランクはもうちょっと下じゃないかな?　上位グループには入ると思うけど、ユンの次っていうほどではないかな。
モ　前作まででもさ、キャラランクっていうと「10強」みたいな感じのモノサシがあったじゃん?　そんな感じで上位に入りそうなキャラを挙げると?
ウ　ユンの下はキャミィ、フェイロンかな〜。
モ　まだフェイロン強いんだ。
ウ　強いよ。その下がダッドリー、殺意、まこと、いぶき、ヴァイパー。ジュリも強いかな。あとアドンとか。個人的にはルーファスも強いな〜。これで大体10くらい?　ユンは抜けてるから置いとくとして。
モ　トップが一人居て、二強、その下のグループみたいな位置付けかな。
ウ　こんな感じかな〜、俺が見て目立っているなって思えるキャラは。
モ　リュウケンとかはどの辺?　これよりもっと下?
ウ　中堅だろうね。ぴったり真ん中辺りじゃないかな。
モ　サガットは残念ながらここには入らない感じ?
ウ　入らないね〜。まぁでも、こうして見てみるとトップ以外は案外普通だね。普通のキャラランク。今上位に入れなかったキャラでも、全然闘えるのは居るんだ。豪鬼とか……あ、ローズも今回結構強いわ。
モ　弾キャラは今回微妙なのかな。いわゆる普通の弾キャラって、今ウメハラが挙げた中だと殺意くらいしか居ないじゃない?
ウ　今までなら豪鬼とサガットが入っていたけど、ちょっと下がっちゃったからね。飛び道具が弱いわけじゃないんだけど、弾キャラの位置は全体的に下がってるね。あと俺が感じたのは、攻めが強いキャラの試合が本当に早い。挙げたキャラだとユン、ダッドリー、キャミィとか。一生懸命防御していても、防ぎ切れなくて10数秒でラウンド取られたりするからね。
モ　今回はさっき話題に出たディレイスタンディングみたいなシステムがあって、起き攻めループが無いのに10数秒で決着が付くんだ。
ウ　今挙げたキャラの試合はね、たまにそういうことになる。もちろん、強キャラの中でも守り主体のキャラだと、もうちょっと長引くと思うよ。ローズとかアドンとか。まぁ大体そんなところですかね。
モ　ウメハラの考える現状のキャラ情勢は、そんな感じであると。
ウ　これに加えるとすれば、プラスして「ユンとどれだけ闘えるか」って要素だよ思うよ。ユンと比較的闘いやすいダッドリー、フェイロン、キャミィ、殺意辺りは特に価値が上がるかな。
モ　やっぱり「ユンと闘えるかどうか」は重要なんだ。そうなると、殺意は割と世間でも強キャラ認識されているし、かなり強いんじゃない?
ウ　まぁ別にランクを上げてもいいけどね。殺意の強さってユン、ダッドリー、キャミィ、フェイロン辺りの上位キャラと闘えることだと思うんだけど、その印象のせいで余計に強く思われている気がするんだ。でも上位キャラ以外に結構面倒くさい闘いを強いられたりするから……ガイルとかダルシムとか。あとバルログとか?　だからこんなもんかな〜とは思うよ。大会のシングルトーナメント限定とか、「全キャラに対してまんべんなく闘えるか」って部分では、ちょっと下がると思う。
モ　ところで「面白くなったポイント」ってある?
ウ　俺は殺意を使っているから面白く感じている、っていうのが正直なところ。逆にリュウを使っていたら、投げの後のセットプレイとかができなくなっていて、ここまで楽しめていないかも。
モ　タイステ(タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド)には新キャラのディカープリは居ないの?
ウ　さすがに今(6月上旬)は、ディカープリ使ってタイステで対戦しようって人はあんまり居ないのかな。本当はそろそろ対戦しないと「ディカープリ分からない」じゃ済まないから困るんだけどね。それほど強くなさそうなんで、必死に対策する必要は無いかもしれないけど。『ウルⅣ』については、こんなもんですかね。
──分かりました。次回は8月末ということで「EVO」のお土産話なども楽しみにしています。

(P23の続き) 必殺技を除くと投げが最速の技で、打撃では勝てない。
モ　打撃を擦っても絶対に勝てないよ、っていう。
ウ　だから、まず「(密着では)仕掛ける側が圧倒的に有利」っていう常識があります。で、最速の投げが来ました。防ぐ側はどこでボタンを押せばいいかっていうと、相手(の投げ入力)と同時じゃダメじゃない。同時だと打撃が出ちゃう(※カコミの「しゃがみ投げ抜け」参照)から、投げられちゃう。
モ　だから、相手の入力から4F目以降に……。
ウ　そう、相手が投げを入れた4F後に、防ぐ側がボタンを押さなくちゃダメ。するとどうなるかというと、例えばしゃがみグラップで出た技が、このゲームでは最速の通常技とされる「3Fの技」だったとします。このしゃがみグラップを仕込んだ場合、その通常技が「漏れた技」として発生するのが6F目。最速で投げにきたと想定して4F目に入力して、もし相手が投げてきていなかったら、攻防の始点から6F後に弱攻撃が発生すると。
モ　すると……。
ウ　攻める側に話を戻すと、まずは狙いとしてこの6F目で発生した打撃をつぶせばいいわけだ。例えば相打ちになってもいい強攻撃を置く。
モ　相打ちならこちらの追撃が入るからね。
ウ　この「6F目に発生するであろう弱攻撃」をつぶすタイミングで、強攻撃なり中攻撃なりを出していく、というのが攻防の第一段階。
モ　相手がこの重ねた打撃をガードしてきたら……。
ウ　ってことは、そいつは7F以降にしゃがみグラップを入力していることになるから……まぁ当然多少の誤差は人間だからあると思うけど、最速で通常技が出てくるとしても7、8、9となるから、今度は9F目に中ないし強攻撃を置いてやれば、遅らせグラ(遅らせた入力のしゃがみグラップ)をつぶすことができる。その代

●しゃがみ投げ抜けいろいろ

しゃがみ投げ抜けは、弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押しの投げ抜けコマンドをしゃがみながら入力することを指し、この入力だと技の優先順位の関係でしゃがみ弱Ⓚが出る。P23のカコミにあるチャートを見ると分かりやすいが、このしゃがみ投げ抜けだと「投げ抜けそのものの猶予時間は立ち投げ抜けよりも減る」代わりに「保険として相手が投げに来なかった場合にしゃがみ弱Ⓚが出る」となる。

文中でウメハラが語っているのが、この便利な複合入力への対策となる「グラップつぶし」。つまり、「しゃがみ投げ抜けを入力する相手に対して、こちらは漏れたしゃがみ弱Ⓚをつぶすタイミングで攻撃を重ねていき、カウンターを取る」という戦法。

文中にある通り、基本的にはこの「投げ」、「しゃがみ投げ抜け」、「グラップつぶし」が密着における攻防の中心となっている。これらの仕組みを理解すれば、より楽しめるだろう。



しゃがみ投げ抜けなど便利な複合入力テクニックはあるが、それを読んでの対策は当然ある。これにより駆け引きに深みが出る。

ウメハラへの質問

——*今回はお便りが多数届いておりますので、質問コーナーが復活しました。*
ウ　珍しいね。

ウメハラさんに質問です。『ストリートファイターシリーズ』で、キャラクターの「特に好きなところ」（技、動作、服、顔、声など）はありますか？　ほかのタイトルのキャラクターでも構いません。教えてください。
（新潟県　トウキさん）

ウ　これ意外と難しいよ。
じゃあ、せっかくだから『ウルⅣ』に絞って話を進めてみる？　例えば「使ってはいないけど、見た目はいいと思うキャラ」とか。
ウ　ロレントとか？　性能も面白いし結構好き。
モ　見た目はどうなの？
ウ　見た目も嫌いじゃないよ。軍人で武器使うとか、真剣勝負の説得力あるじゃん？　でもこの話題難しいな～。いろいろなところで似た質問をされてきたし。
——*では、過去のタイトルまで含めるとしてどうでしょうかね？　「実はこのキャラの、この技が好きだった」みたいな。*
ウ　（少し考え込む）……何だろう。初代『ストⅡ』のリュウの遠距離大（強）パンチ？　「バチーン」って感じのやつ。アレはすごく好きだったかな。使いたかった。分かる？
『スパⅡX』のリュウと一緒？　正拳だっけ。
ウ　そう。見た目は中パンチと同じだったかもしれないけど、何ていうか「重い」んだ。格好いいとかじゃないんだけど、当てたくなる技。『ストⅡ』やっていた人たちなら同意すると思うんだ。昔はさ、空手とかって時代的に「一撃必殺」みたいなイメージだったじゃん？　そういう「昭和」のイメージがさ、世代的に少し影響あるんだ。それ以外だと何だろう。ザンギエフの遠距離立ち大パンとか？　「立ち大パン」って好きだね。
重い技が好き、と。
ウ　よく考えたら、『ストⅢ 3rd』のリュウケンの遠距離立ち大パンも好きだわ（笑）。
あーアレか。どこ見てんだよ？　みたいな技（笑）。
ウ　たぶん、便利過ぎる技があんまり好きじゃないんだろうね。ベガの遠距離立ち大キックって、リーチは長いし減るし強いじゃん？　でもあんまり好きじゃないんだよね。ちょっと当てにくいとか「ロマンがある技」が好きなのかな。分かんないか。
何となく分かるよ。
ウ　だからさ、ガイルだとキックの方の空中投げとか。技名何ていったっけ？　パンチ投げの方は覚えてるんだ、フライングメイヤー。キック投げの名前何だっけ……すげー減るんだよね（編集部注：フライングバスタードロップでした）。覇王丸（サムライスピリッツ）の大斬りも好きだった。とにかく重いのが好きなんだな。画面が止まるくらいのヒットストップがかかる、みたいな技が。
じゃあ『カプエス2』（カプコン VS. SNK2）のベガの立ち大キックは好きなんでしょ？
ウ　そうそうそう。それいいね（笑）。
"使えるか使えないか"ぐらいの技ね。たまに使ってもいいけど、そんなにメインで使う技じゃない、みたいな。
ウ　そういうこと。あとギースの裏拳！（編集部注：➡＋強Ⓟの不動活殺裏拳）
まぁアレは歴代最高クラスの気持ちよさだよね。
ウ　発生はすごく遅いんだけど。ただのレバー前強パンチのクセしてダウンするしね。
いい技だった。
ウ　もう一個思い出した。『ストⅡ』のブランカのブッシュバスター（垂直ジャンプ強パンチ）。アレはかなり好きだった。昔はあったんだよ、ブッシュバスター使ってるとうまいみたいな風潮が。「ゲーメスト」に踊らされてたみたいな部分はあるんだけどさ（笑）。当てにくいんだけど、ガード不能になるタイミングとかあったりして。こんなもんですかね～好きなところというと。
——*採用されたトウキさんには、Mad Catzグッズをお送りしますので、お楽しみに！*

Daigo"The Beast"Umehara

アルカディア本誌では
ウメハラへの質問を募集中!

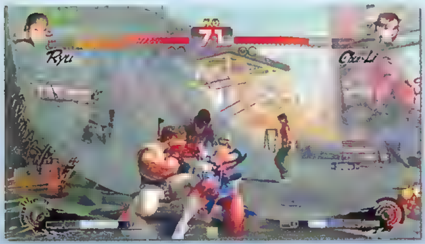
ウメハラコラム 道では、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！　対戦格闘ゲームの質問や悩み相談はもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！　ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
◆メッセンジャーバッグ
◆Tシャツ
◆Team Mad Catzステッカー
◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）KADOKAWA　エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係
まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。

わり、これだと早めのしゃがみグラップ漏れ通常技をくらっちゃう。ちなみに、抜ける側の弱攻撃が3F発生なら10F目ぴったりに入力する"神の1F"というのがあるんだけど（笑）、まぁこれは難しいし別の機会にでも。
モ　今挙げた例の、早めしゃがみグラップか遅めしゃがみグラップの、どちらをやってくるか？　それをつぶすか、という駆け引きになっていると。
ウ　そう。実戦では早いか遅いかしか無くて、その状況は意図的に作れる。分かりやすい例ではリュウならしゃがみ弱Ⓟが＋2F。で、ネリチャギ（近距離立ち強Ⓚ）が発生8Fなのね。つまり＋2から8Fの技を打つことになるから、ちょうどさっき説明した「6F目に発生するであろう弱攻撃」をつぶすタイミングになるわけ。
モ　つまりそのネリチャギをガードするってことは……。
ウ　遅らせでしゃがグラ入れているってことだから、次は遅らせをつぶすタイミングで重ねよう、と。こういうのって技を変えれば各キャラでできるから、ムックとかで発生差を調べて、知っておくだけで役に立つことがある。
モ　6Fと9Fを意識する感じ？
ウ　意識的に6と9を作る。五分から6Fでもいいし、-1から5Fでもいい。
モ　以上の二つのタイミングで打撃重ねをランダムでやったとして、しゃがみグラップでは両者を完璧に防ぐことはできないと。
ウ　そうなると、今度は立ち投げが重要になってきたりするんだけど、これも別の機会があればって感じかな。ここまで話したのは投げとしゃがみグラップの攻防の基本なんだけど、知らない人は結構居ると思うんだよね。
——*すいません、自分もそうです（笑）。*
ウ　今までの説明って、フレームの概念みたいなものを理解していない初心者の人でも「タイミングに二通りある」って知っておくだけで、いつか役立つときが来るとは思うんだ。だから、あまり「〇〇者向け」みたいに対象を決めておかなくても、何かしら意味があると思う。すごく複雑なことをやっているようで、意外と単純な駆け引きの組み合わせなんだよ、って教えてあげることで、不安というか胸のつかえみたいなものを取ってあげることができるんじゃないかな。ごく簡単に言えば、格ゲーなんて相手が動けないときに攻撃判定出せばいい、みたいな単純な部分があるから、あまり難しく考えずメカニズムだけを簡単に解説してあげることが、実は重要なんじゃないかと思ってるんですよ。
——*なるほど。今回は個人的にも参考になりました。機会があれば続編もやりたいですね。*



ウメハラの例を写真にしてみよう。リュウのしゃがみ弱Ⓟを相手にガードさせ、＋2Fの状況を意図的に作った。ここからすかさず近距離立ち強Ⓚのネリチャギを出してみる。



すると、相手が入力したしゃがみ投げ抜け（の漏れによる）しゃがみ弱Ⓚに対してカウンターを取れる。これもセットプレイの一種と呼んで差し支えないだろう。他のキャラ・技でも応用可能だ。



WORLD CLUB
Champion Football
2012-2013 Ver.2.0

100枚を超える大量の新カードが追加された『Ver.2.0』。今回は全追加カードのリストとその使用感を一挙に大紹介!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2012-2013

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text: いちみやひろし、たてしゅ、パリィさん、マンモス丸谷

『WCCF 12-13 Ver.2.0』選手使用感レビュー!

MVP Most Valuable Player



ネイマール

規格外のテクニックで踊るように敵陣を突破する!!

『10-11』バージョンのパラメーターからDEFを除くすべてが強化され、総合値は6ポイントアップしている。スタミナだけはほかの一流選手と比べると物足りない感じ(90分フル稼働は厳しい)だが、シュート、パス、敵DFの裏へ抜け出すスピードなど、攻撃に関係する能力はどれもトップレベル。とくにボールを足下に収めた際のテクニックは天下一品で、特殊なモーションによるボールキープやフェイントで簡単に決定機を作り出してしまう。ビッグマッチプレイヤー持ちなのも魅力。

OFF	20	DEF	5	TEC	20	POW	11	SPE	20	STA	14	TO.	90

スキル	ダンサリーノ
チームスタイル	フリーロール



点を取らせるならセカンドトップ、ドリブルを生かすならウイングがオススメだ。



競り合いには弱いが、高いテクニックで簡単にマークを外し、敵を抜き去る。

SATLE Signed All Time Legends

ボビー・ムーア

図抜けた読みの鋭さで相手を封殺!



ある程度成長するまでは本来の実力が十分に発揮できないタイプなので、使い始めた直後はあまり機能せずに不満を覚えるかもしれない。しかし、成長するにつれて驚くほどの守備能力を発揮し、マンツーマンでの対人封殺力にくわえて、絶妙なポジショニングから相手のパスを次々とカットするようになる。ボール奪取後のロングフィードを正確に蹴ることもできるので、中盤の底で起用すれば攻撃の起点としても見事に機能する。その実力はかのベッケンバウアーにも引けを取らない。

スキル	ザキャプテン
チームスタイル	フォアザチーム

HOLE History Of Legends

ロマーリオ

セレソンのユニフォームをまとった、悪童の"真打"



四枚目となるロマーリオは、彼のキャリアハイといえる、1994年時のパフォーマンスを反映した一枚。年度的には自らがゴールを決めることを至上とするバルセロナ版と同じだが、フルミネンセ版のような味方への気の利いたラストパスも出せる、プレイに幅のある選手となっている。スタミナも最も多い感触のバレンシア版とほぼ同等。前バージョンで排出されたHOLE三枚の長所をミックスしたような性質となっている。攻撃面に不満を感じるとしたら、身長からくるヘディングの決めにくさぐらいのものだ。

スキル	第四の動き
チームスタイル	コンビネーションプレイ

WCCF情報局
「12-13 Ver.2.0」の要注目カードといって過言でないMVPネイマール。昨今のサッカーシーンにおいて目覚ましい活躍を見せる選手だが、今後「WCCF」においてもメッシやクリスティアーノ・ロナウドのように幅広く使われる選手になりそうだ。

All Time Legends
ATLE

今回も多士済々なメンバーが出そろったATLEの選手たち。ダビッツ、クレスポの二人は過去のシリーズにも登場しているが、前者は左足でのミドルシュートを得意とし、後者はスーパーサブ特性が発動するなど当時のカードとは使用感が明らかに異なっている。旧カードでさんざん遊び尽くした人もぜひこの機会に試してみるといいだろう。また、シリーズ初参戦となるそのほかの五人についても独特のプレイスタイルを持っており、使っていてとても楽しい。バルデラマやオコチャは90分間スタミナが持たないケースがあるなどといった弱点こそあるものの、もし手に入れたのであれば必ずや強力な助っ人となってくれるハズだ。これを読んで、ぜひプレイする際の参考にしていただきたい。



マヌエル・サンチス

選手使用感

相手FWがボールを持った瞬間にすかさずフォアチェックを仕掛けてボールを奪うのが一番の得意技で、ドリブルで抜かれそうになっても背後から体を懸命にぶつけて突破を阻止する粘り強さも持ち合わせている。ロングフィードも得意なタイプで、カウンターの起点にもなってくれるのがうれしい。

スキル	ラインオーソリティ
チームスタイル	ラインコントロール



カルロス・バルデラマ

選手使用感

巧みなボールさばきで相手マーカーをかわしつつ、敵陣に空いたスペースにピタリと通すスルーパスは絶品。自らも前線に走り込み､味方のパスに合わせるシャドーストライカーとしても活躍できるので実に頼もしい司令塔だ。スタミナがあまり多くないことと、コンディションが不安定なのが玉にキズ。

スキル	絶対指揮権
チームスタイル	ゲームメイク



オーガスティン・オコチャ

選手使用感

ヒールリフトなどの華麗な足技を連発したかと思えば、爆発的なキック力で矢のようなクロスやシュートを放つこともできる剛柔兼備のゲームメーカー。ラストパスの精度も高いが、サイドハーフだとゲームから消えてしまう感があるので使うならトップ下がベスト。スタミナの消耗が早いのが難点。

スキル	魔法のダンス
チームスタイル	ボールキープ

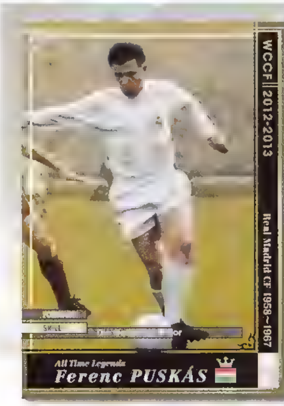


エドガー・ダビッツ

選手使用感

代名詞ともいうべき激しいボディコンタクトから相手ボールを奪い取る守備能力の高さはさすがの貫録。カバーリングの意識も高く、無尽蔵のスタミナで前線から最終ラインまで幅広く動き回って味方を助けてくれるので実に心強い。左足から放つパワフルなミドルシュートも隠れた武器だ。

スキル	フィールドの闘犬
チームスタイル	ハードプレスディフェンス



フェレンツ・プスカシュ

選手使用感

相手のマークを巧みに外して味方のパスを引き出し、高速ドリブルであっという間にマーカーを置き去りにするドリブルは破壊力抜群。強烈なシュートとクロスも武器で、左ウイングまたはCFとして起用すれば必ずや大暴れしてくれることだろう。その実力はKOLEディ・ステファノにも引けを取らない。

スキル	ギャロッピングメジャー
チームスタイル	キープレイヤー重視



ウーゴ・サンチェス

選手使用感

味方のクロスに合わせて放つ正確無比なダイレクトシュートでゴールを量産する。体は小さいが、相手に囲まれても狭いスペースを縫うようにしてドリブルで駆け抜けてしまうこともしばしば。パスワークはあまり得意ではないようなので、ウイングではなくCFに固定して使ったほうがいいだろう。

スキル	太陽のマタドール
チームスタイル	フィニッシュワーク



エルナン・クレスポ

選手使用感

初期のシリーズのカードと同様に高い決定力を持つだけでなく、新カードではドリブルでの突破力がさらに増しているようだ。ポストプレイも得意で、味方のパスコースによく顔を出してパスを引き出してくれるのも長所。スーパーサブ特性を持っているので、ここぞという場面の切り札にも最適だ。

スキル	荒鷲の飛翔
チームスタイル	フィニッシュワーク

WCCF情報局 エドガー・ダビッツ、エルナン・クレスポは「WCCF」初登場時は現役選手としてカード化されたが、今回はATLEとして再登場。当時の活躍を知る人にとってはうれしい再録といえるだろう。

ARS Argentine SuperStars

ウーゴ・カンパニャーロ



選手使用感

対敵動作に優れ、相手ドリブラーと1対1になっても簡単に抜かれない守備の安定感は特筆に値する。右SBでも使えるが、攻撃面での貢献度は低いので、CBに固定して使いたい。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
11	18	12	17	15	15	88

チームスタイル：個人守備重視

ハビエル・マスチェラーノ



選手使用感

中盤の底で起用すると、相手の突破やパスをことごとくカットしてしまう恐るべきボランチ。味方が失ったボールをすかさず奪い返してしまう切り替えの速さも秀逸だ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
13	18	14	16	15	18	94

チームスタイル：セーフティディフェンス

ゴンサロ・イグアイン



選手使用感

ファーストタッチで素早くボールを前に持ち出し、強烈なシュートを放ちゴールを量産できる頼もしいストライカー。サイドよりも2トップの一角での起用がオススメだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	6	17	16	18	14	90

チームスタイル：ラインブレイク

リオネル・メッシ



選手使用感

ドリブルの破壊力と正確無比な左足シュートによる得点力の高さくわえ、ラストパスのセンスにも長けている印象。バイタルエリアで前を向ければ好パスを連発する。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	5	20	16	20	16	96

チームスタイル：フィニッシュワーク

BRS Brazilian SuperStars

ダビド・ルイス



選手使用感

CBとボランチ、どちらに置いても最高クラスのボール奪取力を見せる。またカバーリング意識の高さにも注目。フィールドを縦横無尽に駆け回り、味方のフォローに奔走する。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
13	19	15	16	14	16	93

チームスタイル：カバーリング重視

チアゴ・シウバ



選手使用感

自分から距離を詰めてボールを奪いにいく意識が高く、SP版よりファウルを犯しやすい印象。とはいえあらゆる守備的な局面で力でもスピードでも負けない強さは魅力的だ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
11	20	14	18	14	16	93

チームスタイル：個人守備重視

パウリーニョ



選手使用感

SP版よりも、ボールを持って攻撃に転じた際に力強くキープしてチャンスを作り出してくれる。コンビネーションプレイを生かしたパスワークからの攻めも得意とする。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	13	14	15	15	16	89

チームスタイル：コンビネーションプレイ

フレッジ



選手使用感

もともと得意だった無理な角度のシュート、ダイレクトシュートの精度と威力が向上。キープレイヤー時の突破力は強烈だが、スタミナが低いため適度に選択する程度にしよう。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	4	17	17	17	14	88

チームスタイル：ラインブレイク

ITS Italian SuperStars

ジャンルイジ・ブッフォン



選手使用感

『Ver.1.0』では個人能力が成長するまで飛び出させた際の挙動に不安があったが、その弱点は解消。チームスタイルもオーソドックスなものになり、万能型GKに返り咲いた。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
8	20	13	17	12	12	82

チームスタイル：シュートセービング

ダニエレ・デ・ロッシ



選手使用感

超攻撃的なチームスタイルを持つが、本人の資質は体を張って競り合いを制する守備的なプレイ向き。トップ下まで位置を上げれば、攻撃的なプレイでも存在感を見せる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
15	17	16	17	13	17	95

チームスタイル：全員攻撃

アンドレア・ピルロ



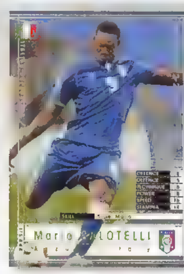
選手使用感

SP版と比べると空中でのボールの奪い合いや、ドリブルでの持ち上がり時などに起こる接触プレイで負けにくくなっている。長短のパスやプレースキックの精度はもちろん健在。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	13	20	13	12	17	91

チームスタイル：フォアザチーム

マリオ・バロテッリ



選手使用感

コンディションが好調以上であれば、理不尽とも思える突破とシュート力で得点を量産できる。降臨を発動させるとその特徴はさらに際立つが、すさまじい勢いで体力が尽きる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	5	18	18	16	14	89

チームスタイル：降臨

SPS Spanish SuperStars

イケル・カシージャス



選手使用感

セービングはもちろん、ハイボール処理もキック精度もハイレベル。チームスタイルどおりPK戦でもかなりの勝負強さを発揮し、カリスマ型のキャプテン特性まで持っている。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
9	20	11	16	14	11	81

チームスタイル：PKセービング

セルヒオ・ラモス



選手使用感

相手に背後へ抜け出されそうになっても、持ち前のスピードどパワーでボールを強奪する。空中戦にもかなり強いが、ファウルを犯してカードをもらいやすいのが難点。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
12	19	14	18	16	17	96

チームスタイル：リベロディフェンス

アンドレス・イニエスタ



選手使用感

トップ下と左ウイングのどちらでも機能し、高いボールキープ力を生かして、味方が上がる時間を作る。特殊な弾道を描くシュートを連発するフィニッシュワークも必見！

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	11	19	12	16	18	95

チームスタイル：キープレイヤー重視

シャビ



選手使用感

ゲームメークだけでなくパスカットの技術にも優れるスーパーボランチ。キープレイヤーに設定すると、チーム全員がテンポよくパスを回せるようになる効果ももたらすようだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	13	20	13	15	16	94

チームスタイル：ゲームメイク

WCCF情報局

超一流の選手ばかりがレアカード化されている国別レアカードだが、注目はSPSイケル・カシージャス。もとからの能力の高さにくわえて、レアチームスタイルのPKセービング持ちになり、より穴が無い選手になったといえる。今後の「WCCF」のトレンドとなりえる一枚だ。

WOS World SuperStars

ジョエル・マティプ



選手使用感　ファウルのひん度がやや多いのが気になるが、SPカードよりもカバーリング能力に優れ、なおかつロングフィードの精度もより高まった印象だ。ボディコンタクトにも非常に強い。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
10	17	12	17	15	16	87

チームスタイル：組織守備重視

アルバロ・ペレイラ



選手使用感　チームスタイルがオーバーラップになり、さらに攻撃的になった印象。周囲と連携しながらサイドを駆け上がり、中央で待ち構える味方に高速クロスを供給し、好機を演出する。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
15	12	13	14	16	18	88

チームスタイル：オーバーラップ

エデン・アザール



選手使用感　SP版よりOFF値が1上がり、突破力に磨きがかかった。キープレイヤーに設定すれば多彩なテクニックを駆使して相手DFを混乱に陥れ、多くの得点機会を生み出すだろう。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	6	18	13	17	16	88

チームスタイル：キープレイヤー重視

ジョン・ミケル・オビ



選手使用感　アンカー役としてこれ以上にない能力を持つ。守備力の底上げをし、ボールを奪えばそこから攻撃の起点となる。文字通りチームの大黒柱となりえる選手といえる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
14	15	15	17	13	16	90

チームスタイル：全員攻撃

ヤヤ・トゥーレ



選手使用感　マークをものともしないドリブルでの持ち上がりは迫力満点、そこからのミドルシュートの勢いも凄い。圧倒的なフィジカルにくわえ、頭脳も優れ、守備で判断ミスを犯すことも少ない。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
14	15	15	18	13	17	92

チームスタイル：フォアザチーム

シンジ・カガワ

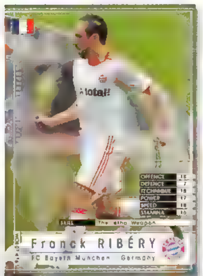


選手使用感　抜け出したときのスピードやシュートの決定力は本物。玉離れの悪さとパワーの低さが気になるが、チームスタイルのムービングパスワークを点灯させればその点は解消できる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	9	18	11	18	15	89

チームスタイル：ムービングパスワーク

フランク・リベリー



選手使用感　急激に方向を変える独特のステップワークで相手を振り切るドリブルは凄まじい破壊力で、シュートとクロスも強烈かつ高精度。左のサイドハーフかウイングで使うといい。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	7	18	17	18	16	94

チームスタイル：シャドーストライク

アリエン・ロッベン



選手使用感　ドリブルの突破力とクロスの精度はSPカードよりもおそらくこちらが上。角度のない位置からでも、左足で放ったシュートはきっちりとマウスを捕らえる技術も高い。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	6	17	16	19	14	90

チームスタイル：降臨

マイケル・ブラッドリー



選手使用感　競り合いでほぼ負けることのない強靭なフィジカルは『Ver.1.0』から継承。パス系の戦術がそなわった影響か、雑だったパスや攻撃時のボールキープがやや改善されている。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
13	14	15	15	14	16	87

チームスタイル：ミックスパスワーク

ミラレム・ピアニッチ



選手使用感　さまざまな位置で機能する選手だが、ドリブルの破壊力と高い決定力が生かせるウイングかセカンドトップが適任か。MF時はパスでのチャンスメイクの意識が上がる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	9	18	13	16	16	88

チームスタイル：スルーパス重視

ルカ・モドリッチ



選手使用感　SP版と比べ攻撃的な数値に変わり、OMF仕様になった印象。チャンスメイカーとしての能力が強化され、ゴール前の味方に決定的なパスを出す。守備面で違いはあまり見られない。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	11	19	13	16	16	91

チームスタイル：ショートパス重視

ハビエル・エルナンデス



選手使用感　RE版から数値が3上がってはいるが変化の度合いはあまり感じられない。スタミナが上がっているのはいいのだがスーパーサブ特性の発動は見られなかったのは気になるところ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	7	14	14	17	14	85

チームスタイル：フィニッシュワーク

ウェイン・ルーニー



選手使用感　SPE値は控えめだが、パワーとテクニックを生かしたドリブルでチャンスメイクとフィニッシュ両方をこなす万能アタッカー。チームスタイルのフィニッシュワークも使いやすい。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	9	18	18	15	17	96

チームスタイル：フィニッシュワーク

ラダメル・ファルカオ・ガルシア



選手使用感　強靭なフィジカルと決定力はこれまで通り最高レベル。前線に留まらせたままボールを集中させられるキープレイヤー重視のおかげでスタミナ消費を抑えつつ点が取れるように。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
20	6	17	15	17	16	91

チームスタイル：キープレイヤー重視

アレクシス・サンチェス



選手使用感　左右両方をこなす快速ウイング。センタリングもグラウンダー、ハイボールと使い分ける。チャンスメイカーとして使いやすいが、自ら決め切る決定力も保持している。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	6	18	14	18	16	90

チームスタイル：ミドルシュート重視

クリスティアーノ・ロナウド



選手使用感　センターでもサイドでも圧巻のドリブルを披露し、左右両足で強烈なミドルシュートが撃てる怪物FW。キープレイヤーにしたまま放置すると急速にスタミナが減るので注意したい。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
20	5	19	19	19	15	97

チームスタイル：フォアザチーム

WCCF情報局　毎年新しいレアカードとして登場、注目されるC.ロナウド。今回もWOSとして登場したが、注目すべき点はチームスタイルのフォアザチーム。文字通りチームのために攻守において献身的な動きをするようになるチームスタイルだが、前線でボールを奪いに行くシーンが増えるため、得点チャンスが増える。C.ロナウドの新しい選択肢として使ってみても面白いだろう。

La Albiceleste

ラ・アルビセレステ

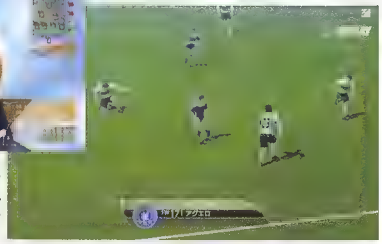
各ポジションとも猛者ぞろい、稀代のタレント軍団の実力をとくと拝め!

旧シリーズからレアカードの常連となっているメッシをはじめ、アグエロやイグアインなどの面々がそろう前線の破壊力は毎度のことではあるが凄まじいものがある。守備では中盤の底に構えるマスチェラーノがフィルター役として抜群のボール奪取力でチームを助け、またカンパニャーロは最終ラインの壁となって相手の突破をことごとく封殺してくれるので実に頼もしい。

シリーズ初参戦組がズラリと顔を並べたDF陣にも、面白いタレントがそろっているのもアルビセレステの魅力のひとつだ。どの選手も地味ながらも高い守備能力を持っているので、U-5またはU-5Rデッキでプレイする際はぜひとも試してほしい。また久々の登場となったGKのロメロは、かつてはレアカードになったこともある実力者。パラシオも旧カードに比べて大幅にパワーアップして帰ってきたことも、アルビセレステ党にとってはまさに朗報だろう。



◀ラベッシの魅力はドリブルで敵陣をかき回す能力に長けていること。スーパーサブとして投入すればその威力がさらに増す感がある。切り札として非常に優秀な選手だ。



▶レアカードにこそならなかったが、アシスト役でもフィニッシャーとしても機能するアグエロの実力もかなりのもの。しかもジャイアントキラー特性まで持っているのだ!

Pick UP プレイヤー



アンヘル・ディ・マリア

左右両サイドのウイングおよび中盤をこなし、さらにはトップ下でも機能する器用さを持ち合わせた攻撃のマルチローラー。単独ドリブルでの局面打開力にくわえ、サイドをえぐったあとに放つクロスの種類も多彩。崩しの局面で違いを生み出せるその実力に疑いの余地は無い!

SP	MF	チームスタイル		ムービングパスワーク		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	7	18	13	17	16	88



ハビエル・マスチェラーノ

個人能力の成長が遅いタイプなので育成には手間が掛かるが、相手ドリブラーの突破をことごとく遮断し、鋭い読みで縦パスをカットするなど八面六臂の活躍をするスーパーボランチ。ボールキープ力はやや物足りないが、それを補って余りある守備能力の高さを持っている。

SP	MF	チームスタイル		ダイナモ		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
13	17	14	16	15	18	93



エベル・バネガ

トップ下とボランチのどちらでも機能し、前者の位置で起用すると華麗なフェイントで相手をかわしつつスルーパスを連発する。強烈なプレスバックも武器で、中盤の高い位置から相手のボールをしばしば奪ってショートカウンターを仕掛け、決定機を生み出してくれるのがうれしい。

SP	MF	チームスタイル		プレスディフェンス		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	11	17	15	13	16	88

La Albiceleste 選手使用感

RE	セルヒオ・ロメロ	使用感	ボタンを押してから動き出すまでに一瞬間が空くのが気になるが、ハイボールに目測を誤らずに飛び出すことができるのがウリ。至近距離からのシュートにも強いタイプだが、個人能力がある程度成長するまではミスがやや目立つ感がある。
	クロスセービング		
RE	ホセ・バサンタ	使用感	左サイドバックでもセンターバックでもそん色無く機能する最終ラインのマルチローラー。足が遅いので高い位置からのプレッシングには向かないが、リトリートすれば相手ドリブラーの突破を容易に許さない高い守備能力を発揮する。
	インターセプト重視		
SP	ウーゴ・カンパニャーロ	使用感	1対1に非常に強く、空中戦も得意とするストッパー。守備能力に関してはARSのレアカードともほとんど変わらない性能を持っているので、チームスタイルの好みで使い分けるといい。練習中にすぐスタミナが無くなるのが玉にキズ。
	リベロディフェンス		
RE	フェデリコ・フェルナンデス	使用感	相手ドリブラーをスライディングタックルで仕留めるのが実にうまい。ボディコンタクトに強く、多少体勢が悪くても力ずくで相手の進路を遮断してボールを奪える能力は非凡だ。足が遅いのでカバーのうまいCBと組ませて使いたい。
	リトリート		
SP	エセキエル・ガライ	使用感	初めのうちは相手にかわされたり反則を犯す場面がやや目立つが、★マークが増えるごとにどんどん対敵動作がうまくなる晩成型タイプ。競り合いに非常に強く、味方のCKに合わせて放つヘディングシュートの得点力の高さが魅力だ。
	個人守備重視		
RE	ヒーノ・ペルッシ	使用感	フォアチェックとカバーリングを状況に応じて使い分けることができるクレバーなディフェンダーで、対ウインガー要員として非常に有用。守備の安定感の高さとは対照的に、ボール奪取後のロングフィードはやや雑な印象を受ける。
	マンマーク		
RE	マルコス・ロホ	使用感	相手ドリブラーにしぶとく食らいついて容易に突破を許さず、ロングパスのコースを察知してすかさず飛び出しインターセプトする能力にも優れている。CBだと安定感に欠ける印象があるので左SBに固定して起用するといいだろう。
	マンツーマンディフェンス		
SP	パブロ・サバレタ	使用感	左右のSBをソツなくこなせる万能さは相変わらず。オーバーラップのひん度は少ないが、敵陣深くまで侵入すれば精度の高いクロスで決定機を作り出してくれる。ビッグマッチとジャイアントキラー両方の特性を持っているのもウリだ。
	プルバック重視		
SP	ゴンサロ・イグアイン	使用感	足でも頭でもゴールを量産できる決定力の高さは折り紙付きで、相手のマークを外してパスを受けるポジショニングも実にうまい。ARSのカードよりも競り合いの強さはやや劣るようだが、それでも優秀なFWであることは間違いない。
FW	フィニッシュワーク		
SP	セルヒオ・アグエロ	使用感	初めのうちはシュート精度がやや不安定だが、ポストワークとドリブル突破力はどちらもハイレベルで、2トップでも3トップでも機能する万能ぶりはさすが。ジャイアントキラー持ちで、またメッシとの間には特殊連携があるようだ。
FW	シャドーストライク		
SP	エセキエル・ラベッシ	使用感	センターよりもサイド、とりわけ左ウイングをもっとも得意とする印象で、鋭いクロスや右足でのボレーシュートの精度が高い。スタメンでも問題ないがスーパーサブ特性があるので試合の流れを変える切り札として使いたい。
FW	マリーシア		
SP	リオネル・メッシ	使用感	強烈なシュートと意表を突いたスルーパスを繰り出し、前線で違いを生み出すモンスター。味方のクロスに合わせて放つダイレクトシュートも正確無比で、このスキルに関してはARSのカードよりもむしろ優れている印象すら受ける。
FW	チャンスメイク		
SP	ロドリゴ・パラシオ	使用感	トーキックを交えた振り足の速いシュートが撃てるテクニシャンで、なおかつミドルシュートの精度も高い。独特のステップを踏むドリブルもなかなかの破壊力を持っているので、ウイングとして使っても十分に機能する。
FW	ミドルシュート重視		

WCCF 情報局 今回の検証取材で、ラ・アルビセレステのDF陣は掛け値なしに高い守備能力を持っていると確信。カンパニャーロはレアカードにも選ばれているので言わずもがなだが、ほかのREカードの実力もけっして侮れない。もしかしたら、近い将来メガクラブに移籍して大ブレイクすることになるかも!?(たてしゅ)

Canarinho

カナリーニョ

史上最高レベルの守備陣とテクニシャンによる攻撃で死角なし！

攻撃的なサッカーを好む国民性を持つブラジルだが、ここ数年の代表の最大のストロングポイントはセンターバック。チアゴ・シウバ、ダビド・ルイスのDFコンビは、『WCCF』でも鉄壁の構え。相互にカバーリングとプレスを掛けるチャレンジでボールを奪い取り、自陣でのピンチをチャンスに変えてくれる。現実では実力は確かだが出来に波のある攻撃陣も、容易に体調管理ができる『WCCF』の中では大きな魅力。絶対的な決定力を持つフレッジやフッキ、常時その超絶テクニックを発揮できるネイマール、オスカルらの攻撃力は反則レベルだ。唯一の不安要素は、サイドバックと純粋な守備的MFに控えが存在しないこと。前者は両翼ともに無尽蔵なスタミナを持つためあまり問題ではないが、後者はカナリーニョでレベルの高い試合を戦い続ける場合はケアしておきたい部分。控えに守備的MFをくわえるか、ルイス・グスタボの体調＆スタミナを基準に休養を挟んで対応したい。



◀カナリーニョの選手がゴールを決めると発生することがある、"ダンス"。複数人で踊るゴールパフォーマンスは、前バージョンの"ゆりかご"に続く二つ目。



▶四名ものスーパーサブが在籍しているのもカナリーニョの特徴。交代カードで試合の状況を動かすことが可能な、監督の采配を生かしやすいチームでもある。

Pick UP プレイヤー

フッキ



若干シュートの威力が控えめになった今Ver.だが、"超人ハルク"は例外。左足でボールを蹴れば、とんでもない勢いのシュートが飛んでいく。ウイングだけでなくCFも得意とする。ネイマールを筆頭に、カナリーニョの攻撃陣とのきなみ連携がつながりやすいのも魅力のひとつ。

SP	[illegible]	チームスタイル	ラインブレイク			
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	4	15	18	17	15	87

ルイス・グスタボ



完璧なポジショニングと高いボール奪取力を備えたボランチ。現実のブラジル代表ではチーム事情で攻め上がりを自粛しているが、本作では機を見たドリブルでの持ち上がりもおこなう。正確なミドルシュートを持っているため、攻撃面でも期待できるパーフェクトな選手だ。

SP	MF	チームスタイル	ディレイディフェンス			
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
12	17	14	16	14	18	91

ダンテ



前Ver.では積極的に前に出てボールを取りにいく特徴が裏目に出ることが多かったが、『Ver.2.0』ではDFとして必要なバランス感覚を習得。強靭なフィジカルで敵とボールを跳ね返す頼りになる存在となった。コーナーキック時の驚異的な決定力も大きな武器。

SP	DF	チームスタイル	パワープレイ			
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
12	18	13	19	13	15	90

Canarinho 選手使用感

種別	選手 / チームスタイル	使用感
RE	ジュリオ・セーザル / シュートセービング	REでの登場だがセービング、キーパーボタンを押した際のレスポンスやハイボールの判断力など、これまで排出されたSPやレアとほぼ同じ。つまり相対的に価値が上がっているといえる。フィードに関してはREのほうが優れている感も。
SP	ダニエウ・アウベス / チャンスメイク	ドリブル突破からのカットイン＆クロスはサイドアタッカーの中でも随一だが、守備は少々不安（正面から来た敵のボールは奪えるが帰陣が遅く空中戦に弱い）という基本的な特性はこれまで通り。直接FKの決定力が大きく上がっている。
SP	ダビド・ルイス / リベロディフェンス	BRS版よりDEF値が1下がっているが、ピッチ上でのパフォーマンスには影響なし。代表で務めるセンターバックはもちろん、所属クラブのチェルシーで任されたアンカーでも堅い守備と長短を織り交ぜた精度の高いパスで活躍できる。
RE	マルセロ / オーバーラップ	オーバーラップ発動時のすさまじい突破力は健在。シュートもサイドアタッカーとしては上手な部類に入るため安心して蹴らせられる。キープレイヤーにしなければあまり前に出ず、フィジカルの強さで敵を弾くため、守備も悪くはない。
SP	チアゴ・シウバ / リベロディフェンス	チームスタイルの影響かBRSよりもプレスにいかず背後のスペースを気にしつつ守る印象。守備力自体はほとんど差がない（『WCCF』全カードの中でも随一の競り合いの強さとボール奪取力）ので、どちらを使うかは好みの問題になるだろう。
RE	エルナネス / ゲームメイク	中盤すべてでハイレベルなプレイを見せてくれる優秀なマルチローラー。ボランチやトップ下だとグラウンダーのパス、サイドに置くとサイドチェンジやクロスのひん度が上がる。スーパーサブ発動時は単独でのドリブル突破も期待できる。
SP / MF	オスカル / コンビネーションプレイ	同ポジションのエルナネスと比べるとパスではなくドリブルで敵陣を崩してからのチャンスメイクが光る。個人能力が成長すればひとりでゴールを奪える突破力を備える。スーパーサブ特性を持つため、贅沢だが控えに置くのもアリ。
SP / MF	パウリーニョ / シャドーストライク	攻撃時はドリブルでの持ち上がりや素早くつなぐショートパス、守備ではインターセプトや横からのプレスでのボール奪取で目立つ万能系MF。ただ攻守に渡り活躍する選手であるがゆえにスタミナが尽きやすく、運用には適度な休養が必要。
RE / FW	ベルナルジ / フリーロール	小柄なため空中戦や接触プレイには弱いが、敵のマークをテクニックでいなす動きが得意でゴール前に幾度となく進入できる。シュートの威力＆精度も悪くなく、REカードのアタッカーとしてはかなりハイレベルなアタッカーだ。
SP / FW	フレッジ / フィニッシュワーク	リヨン時代は決定力以外は並のFWという印象だったが、今Ver.は自らのドリブル突破からゴールを奪ったり、周囲の味方に気の利いたパスを出すなどプレイの幅が広がっている。数試合のフル出場で体力が完全回復しなくなるのが難点。
RE / FW	ジョー / キープレイヤー重視	空中戦で力負けせず、ボールを足下に収めた後には質の高いポストプレイができる、ブラジル人FWとしては珍しいタイプ。シュートもREとしては文句なし。おまけにスーパーサブ持ちという、攻撃のオプションにうってつけの選手だ。
RE / FW	ルーカス / ボールキープ	個人能力が覚醒した状態のドリブルは、対峙する相手がレアカードのDFであってもそう簡単には止められない。右サイドから簡単に決定機を作ってくれるのだが、シュート精度はイマイチ。チャンスメイクに徹底させたほうがいいだろう。
SP / FW	ネイマール / 降臨	MVPと比べるとさすがにスケールダウンしているものの、それでもボールキープやドリブル、シュートは一級品。接触プレイ時に踏みとどまれる確率が下がっているのが残念。スタミナが少ない選手のため、降臨の常時発動は禁物だ。

WCCF 情報局 ジョー、ルーカス、エルナネス、オスカルとスーパーサブ持ちの選手が四人もいるカナリーニョだが、スーパーサブの発動率や効果時間は異なる。とくにオスカルのスーパーサブ効果は発動率が低いため、試合後半のジョーカーとして確実に機能させたいなら、ジョー、ルーカス、エルナネスらを使うのがベターといえる。（丸谷）

Azzurri

アッズーリ

最終ラインと中盤は充実、攻撃陣の層は不安材料

現実世界では守備ブロックの形成を第一とする伝統の"カテナチオ"を脱ぎ捨て、自ら攻撃を仕掛けるスタイルへ舵を切っているイタリア代表。しかし本作のアッズーリで目立つのは質、量ともに充実しているセンターバックとボランチの選手たち。特に前者はRE(ボヌッチ&バルザーリ)、SP(キエッリーニ)ともに最高レベルの選手がそろっている。後者もアッズーリのストロングポイントではあるのだが、ゲームメイクやカバーリングに優れたタイプの選手が大半を占めており、その分バイタルエリアまで上がって点を取りにいくタイプのMFの数は少ない。そして層の薄さといえばより深刻なのがFW。バロテッリとエル・シャラーウィという能力は高いがスタミナは少ない選手しかいないため、交代策で点を取りにいくのが難しい。そのためFW二人のうちどちらかをあえて控えにしての1トップ、ディアマンティのセカンドトップ起用などの策を用いてみるのもひとつの手だ。



◀前線は現実と同様、どうしてもバロテッリのコンディション(というかやる気)が鍵を握る。もうひとりのFWエル・シャーラウィも調子の波が激しいタイプなので注意が必要。



▶守備力とパスによる展開力の両方を兼ね備えたMFの充実度は他の3チームと比べても屈指の質と量。試合の主導権を握った後、どうやって点を取るかが課題となる。

Pick UP プレイヤー



クラウディオ・マルキジオ

シャドーストライク発動時の攻撃参加が長所だったユベントス版からチームスタイルが変わり、積極的なボール奪取が最大の武器に。手堅いボールさばきや、優れたポジショニングなどはこれまで通りの高いレベル。そのため守備的MFとしては前Ver.より安定度が増している。

SP	MF	チームスタイル		プレスディフェンス		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
15	14	15	15	14	17	90



クリスティアン・マッジョ

カードの数値、チームスタイル的には守備的な選手に見えるし、サイドバックで起用すると実際にそうなのだが、MF以上の高さで使うと動きが豹変。キレ味鋭いドリブルで敵陣を突破していき、アーリー気味やグラウンダーなど多彩な種類のクロスでチャンスを演出する。

SP	DF	チームスタイル		マンツーマンディフェンス		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
14	14	14	15	15	17	89



ジョルジョ・キエッリーニ

チームスタイルがロングスロー(ユベントス版)から組織守備重視に変化。最終ラインのどこに置いても的確なポジショニング、強靭なフィジカルに裏付けされた空中戦の強さやボール奪取力はそのままなので、守備戦術のキーマンとしての有用度が上がったかっこうとなっている。

SP	DF	チームスタイル		組織守備重視		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
11	18	13	18	15	16	91

Azzurri 選手使用感

種別	選手 / チームスタイル	使用感
SP	ジャンルイジ・ブッフォン / セーフティディフェンス	能力を成長させきった際のパフォーマンスはITS版とあまり差はないが、ある程度成長させるまでの動きがやや不安定。コミュニケーションを積極的に活用し、高いセービング能力や安定感のある飛び出し時の挙動を開花させてあげよう。
RE	アンドレア・バルザーリ / 組織守備重視	能力値もチームスタイルもカードレアリティもユベントス版と同じ。そのため使っていて新鮮さはないが、対人守備もスペースを埋める動きもREとは思えない一流レベルなままなので、優秀なセンターバックとしての価値は高い。
RE	レオナルド・ボヌッチ / 組織守備重視	チームスタイルはディレイディフェンスから変わっているが、こちらもバルザーリと同じく基本的には前Ver.と同じ動き。バルザーリよりカバーリングする範囲がやや狭い印象だが、空中でボールを跳ね返す力は高い。
RE	マッティア・デ・シリオ / アーリークロス重視	チームスタイルがオーバーラップだったミラン版のカードのように強引な突破は狙わせられないが、その代わりに精度とアイデアが豊富なクロスを手に入れた。左右どちらのサイドでもプレイにブレがないのも魅力。
RE	アルベルト・アクィラーニ / ワンタッチパス重視	パスセンスに優れたMFとして使用率の高いカードだったが、今Ver.においてはドリブル突破からのシュートが最大のウリ。スタミナや守備力には不安を抱えるが、攻撃力だけならアッズーリのMFの中ではトップクラスに位置する選手だ。
SP	アントニオ・カンドレーバ / ダイナモ	前Ver.のSP版とはカード裏に記載されている適正エリアが変化。右サイド専門から中盤全域を走り回る万能型MFへと変貌している。ビッグマッチプレイヤー持ちの選手でもあり、発動すればチャンスメイクにくわえゴールも狙える。
SP	ダニエレ・デ・ロッシ / 逆サイドアタック	前Ver.のSPやBAN版より守備に重きを置いたポジショニング、プレイ(ドリブルよりパス)を選択する印象。ITS版よりチームスタイルにクセがなく、使いやすいのも特徴。レジスタとして使うなら、このSP版が今Ver.ベストだろう。
RE	アレッサンドロ・ディアマンティ / ボールキープ	ドリブルだけでなくオフ・ザ・ボール時も積極的に走ってチャンスを作る。スタミナが少ないため90分間通して得意なプレイを続けることはできないが、スーパーサブ特性+二列目ならどこでも機能するため、控えとしての有用性は高い。
RE	エマヌエレ・ジャッケリーニ / ダイレクトプレイ重視	以前カード化されたときと比べて周囲の選手と連動しての崩しを見せることが多くなった。その分スピーディーなドリブルによる縦への推進力はややスケールダウンした印象。スーパーサブ効果が無くなった点も残念。
SP	リッカルド・モントリーボ / ミックスパスワーク	ボールを足下で受けてからパスをさばくスピード、出す場所のどちらも絶妙。ピッチに送り出せば自軍のパスワークをまちがいなく活性化させてくれるが、MFに求められるほかの動き(ボール奪取やドリブル)は同僚たちよりワンランク落ちる。
SP	アンドレア・ピルロ / ゲームメイク	チームスタイルの影響かほかのカード(ユベントスのSP版、WDM版)よりサイドチェンジやスルーパスのひん度が低めで、味方の足下へ収まりやすいパスを好む。パワーはないがポジショニングが巧みなため守備にも貢献できる。
SP FW	マリオ・バロテッリ / ハイタワー	パワーや決定力そのものはITS版より落ちるが、キープレイヤーにすることでバロテッリにボールを集中させることができるという魅力を持つ。ボールをもらった後は自らゴールを狙うほか、ポストプレイでチャンスを作るのも意外に得意。
RE FW	ステファン・エル・シャーラウィ / フリーロール	REばなれした決定力とドリブルの切れ味は前Ver.に引き続き素晴らしいレベル。ただしコンディションがさらに安定しなくなり、放っておくとすぐ不調に陥る。スタミナも少ないため、真価を発揮させるには休養の有効活用が不可欠。

WCCF情報局 アッズーリの16名で本作を遊ぶ際は、FWの人数&スタミナ不足を補うための1トップもオプションとして採用したい。その際に悩ましいのは実はFWではなく二列目。ペナルティエリアへ進入する意識の高い選手が少ないため攻撃が停滞しやすいのだ。そこでオススメしたいのがデ・シリオ、マッジョの両サイドバック。両者ともにMFやウイングに配置すると高い攻撃意識を見せてくれるぞ。(丸谷)

La Roja

ラ・ロハ

まさに今が最盛期！　無敵艦隊の名にふさわしいスキの無い陣容だ

現世界チャンピオン兼欧州王者でもあるラ・ロハは16人全員がSPカードでの登場。シリーズ初参戦となる選手は一人もいないので新鮮味こそ無いが、全員がキャリアのピークを迎えた感があり、SPSでも登場した四名以外のメンバーもレアカードになってもけっして不思議ではないほどの実力者ぞろいで、能力値はこれ以上望めないというほどの高評価を受けており、攻守ともに穴が無い。センターバックを本職とするディフェンダーがピケとセルヒオ・ラモスの二人しかいないのが一見気になるが、いざという場合には守備能力の高いハビ・マルチネスあるいはブスケッツのいずれかを最終ラインにスライドさせれば問題ないだろう。

16人中10人が能力値の合計が90オーバーなのもすごいが、ブスケッツはチームスタイルが全員攻撃の貴重なチームスタイルの使い手であることと、ヘスス・ナバスがスーパーサブ特性を持っているという点でも大いに価値がありそうだ。



◀ゴールマウスを鉄壁にする"聖イケル"の存在は相変わらず頼りになる。SPSのレアカードではPKキーパー持ちになったこともあり、カップ戦ではますます重宝されそうだ。



▶久々に登場となったソルダードの持ち味はダイレクトシュートのうまさ。とりわけ高い打点から放つヘッドは、ハイボールが苦手なGKにとってはまさに天敵となるだろう。

Pick UP プレイヤー



セルジ・ブスケッツ

中・長距離のパスを巧みに蹴り分けてゲームを組み立てるセンスに優れる。また、守備力もMFの選手としては非常に高いレベルにあり、ボランチのポジションで安定した能力を発揮する。全員攻撃を発動させると、味方も普段より高めにポジションを取るようになるようだ。

SP	MF	チームスタイル		全員攻撃		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
14	16	17	15	12	17	91



ジェラール・ピケ

長い足を伸ばして相手ボールホルダーを阻止するスライディングタックルが得意で、フォアチェックでボールを奪った勢いでそのまま思い切ったオーバーラップを仕掛ける場面も散見される。前線で待つ味方の足元にピタリと届ける高速ロングフィードもの精度さすがのひとこと。

SP	DF	チームスタイル		プレスディフェンス		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
13	18	16	17	13	16	93



イケル・カシージャス

ビッグセーブを連発し、なおかつキャッチング時のミスが非常に少ない。ボールに向かって飛び出す際のスピードが速く、低くて鋭い弾道を描くパントキックの精度が高いのもポイント。さらにはキャプテン適性とビッグマッチ特性をも持っている、実に完成度の高いGKだ。

SP	GK	チームスタイル		フォアザチーム		
OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
9	19	11	16	14	11	80

La Roja 選手使用感

	選手 / チームスタイル	使用感
SP	アルバロ・アルベロア / コンビネーションプレイ	センターバックが務まるほどの高い守備力を持ち、相手ドリブラーの突破を簡単には許さない。攻撃参加はあまりせず、相手から奪ったボールはロングフィードよりもショートパスで丁寧に味方につなぐことを優先するようだ。
SP	ジョルディ・アルバ / ムービングパスワーク	積極的なオーバーラップから、単独ドリブルやクロス、ロングパスを交えて決定機を作り出せる能力はSBの域を超えている。守備の場面では、個人能力がある程度成長するまでは相手ウインガーに手を焼く場面がしばしば見られる。
SP	セルヒオ・ラモス / ロングパス重視	ファウルを犯すひん度がやや多いのが泣きどころだが、激しいボディコンタクトから相手のボールを強奪し、攻撃時はドリブル中に相手に寄せられてもびくともしないボディバランスのよさは特筆に値する。ビッグマッチ特性あり。
SP	セスク・ファブレガス / キープレイヤー重視	旧カードに比べ高い位置で相手ボールを奪うケースが減ったようだが、味方FWを追い越してラストパスを引き出す動きが実に巧み。ボランチでも機能するが、このカードを使うならトップ下のほうがより持ち味を発揮するだろう。
SP	アンドレス・イニエスタ / ボールキープ	ズバ抜けたボールキープ力を持ち、なおかつ相手のマークを外して味方のパスを引き出すポジショニングにも優れている。タッチライン際で相手をかわしたり、クロスやシュートもうまいので左ウイングでの起用がオススメ。
SP	ヘスス・ナバス / クロス重視	左右に急激に向きを変えて相手を幻惑するドリブルは抜群の破壊力を持ち、クロスのバリエーションも豊富でなおかつ精度も非常に高い。守備での貢献度は低いが、スーパーサブとして大いに頼りになる右のスペシャリストだ。
SP	ハビ・マルティネス / ハードプレスディフェンス	CBもこなせる守備力の高さが自慢で、ビルドアップ時のミスも極めて少ない。一見動きが鈍そうな印象を受けるが、ポジショニングに非常に優れているので滅多なことでは背後にボールを通されない完成度の高いボランチだ。
SP / MF	ダビド・シルバ / スルーパス重視	トップ下で起用すると、華麗なフェイントで相手をかわしたりスルーパスを繰り出して敵陣をかき回してくれる。クロスの精度も高いので左サイドも機能するが、よく動き回る分スタミナが90分間持たないケースが多いのが短所。
SP / MF	シャビ・アロンソ / ミックスパスワーク	中盤の底から繰り出す長短正確なパスでゲームを組み立てる能力は突出している。『Ver.1.0』のWDMのカードよりもスピード値が低いが、守備時に出足が遅れるようなことは特にない印象でボール奪取力も十分に合格点がつくレベルだ。
SP	シャビ / ショートパス重視	味方に確実にパスをつなぐゲームメイク能力に優れるが、トラップが大きくなった瞬間にボールを失う場面がたまに見受けられる。絶妙なポジショニングからインターセプトを連発する守備のうまさも隠れたセールスポイント。
SP / FW	ペドロ / チャンスメイク	CFよりもウイングのほうが機能しやすい印象で、好調時はフェイントで相手の逆を突いて鮮やかに抜き去る。味方のクロスにいち早く反応して放つボレーシュートが非常にうまいが、ドリブルシュートの決定力にはややムラがあるか？
SP / FW	ロベルト・ソルダード / フィニッシュワーク	足でも頭でもゴールを量産できるシュートのうまさがこの選手の一番のウリ。ポストワークはあまり得意ではなく、また単独ドリブルで相手を抜く場面もほとんど見られないので、センターに固定してフィニッシュ役に専念させたい。
SP / FW	ダビド・ビジャ / チェイシング	2トップでも3トップでも機能し、特にウイングの位置からカットインした際の突破力に優れている印象。スルーパスを引き出す動きにも長けているようで、シュートの決定力も申し分がない。守備時は献身的にプレスバックをこなす。

WCCF情報局　ラ・ロハの左サイドバックとして登場したジョルディ・アルバだが、検証中には自陣から逆サイドの選手に向けて放つ高速ロングパスを連発したのでビックリ！　ほかのサイドバックの選手ではほとんど見られない、この稀有な能力を使いこなすことで攻撃のオプションは確実に広がることだろう。（たてしゅ）

『12-13 Ver.2.0』選手カードリスト

チームニックネーム	レアリティ	カード表示名	Pos	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	生年月日	身長	体重
La Albiceleste	RE	セルヒオ・ロメロ	GK	8	17	12	17	12	12	78	勇猛なキャッチング	クロスセービング	1987.02.22	192	87
La Albiceleste	RE	ホセ・バサンタ	DF	10	16	14	16	11	14	81	勇躍のパスカット	インターセプト重視	1984.04.03	188	78
La Albiceleste	SP	ウーゴ・カンパニャーロ	DF	11	18	12	17	14	15	87	大胆不敵のディフェンス	リベロディフェンス	1980.06.27	181	85
La Albiceleste	RE	フェデリコ・フェルナンデス	DF	8	17	11	18	12	14	80	バイタルエリアの番人	リトリート	1989.02.21	189	81
La Albiceleste	SP	エセキエル・ガライ	DF	10	17	12	19	14	14	86	圧倒的なチャージング	個人守備重視	1986.10.10	192	85
La Albiceleste	RE	ヒーノ・ペルッシ	DF	9	16	12	15	15	15	82	鉄格子	マンマーク	1992.06.09	178	66
La Albiceleste	RE	マルコス・ロホ	DF	10	14	13	16	14	15	82	絶対的なマンツーマン	マンツーマンディフェンス	1990.03.20	186	82
La Albiceleste	SP	パブロ・サバレタ	DF	14	14	14	15	15	17	89	加速からのクロス	プルバック重視	1985.01.16	178	76
La Albiceleste	SP	エベル・バネガ	MF	16	11	17	15	13	16	88	攻撃につなげるディフェンス	プレスディフェンス	1988.06.29	174	71
La Albiceleste	SP	アンヘル・ディ・マリア	MF	17	7	18	13	17	16	88	天使の躍動	ムービングパスワーク	1988.02.14	180	75
La Albiceleste	SP	ハビエル・マスチェラーノ	MF	13	17	14	16	15	18	93	5つの肺	ダイナモ	1984.06.08	174	74
La Albiceleste	SP	ゴンサロ・イグアイン	FW	19	6	17	16	17	14	89	ピンポイントダッシュ	フィニッシュワーク	1987.12.10	184	82
La Albiceleste	SP	セルヒオ・アグエロ	FW	18	5	16	17	19	15	90	フリックナイフ	シャドーストライク	1988.06.02	172	69
La Albiceleste	SP	エセキエル・ラベッシ	FW	17	7	15	16	18	16	89	パピースタイル	マリーシア	1985.05.03	173	75
La Albiceleste	SP	リオネル・メッシ	FW	19	5	20	16	19	16	95	バイタルエリアの覇者	チャンスメイク	1987.06.24	169	67
La Albiceleste	SP	ロドリゴ・パラシオ	FW	19	5	15	13	17	15	84	奇襲のスナイパー	ミドルシュート重視	1982.02.05	175	70
Canarinho	RE	ジュリオ・セーザル	GK	8	18	13	17	12	10	78	難攻不落	シュートセービング	1979.09.03	186	79
Canarinho	SP	ダニエウ・アウベス	DF	15	12	15	16	18	19	95	臨機応変のサイド突破	チャンスメイク	1983.05.06	173	64
Canarinho	SP	ダンテ	DF	12	18	13	19	13	15	90	勇猛なリスクチャレンジ	パワープレイ	1983.10.18	188	87
Canarinho	SP	ダビド・ルイス	DF	13	18	15	16	15	15	92	王国の門	リベロディフェンス	1987.04.22	189	84
Canarinho	SP	マルセロ	DF	15	13	15	14	17	17	91	柔軟なサイドアタック	オーバーラップ	1988.05.12	174	75
Canarinho	SP	チアゴ・シウバ	DF	11	19	14	18	14	16	92	王国の門	リベロディフェンス	1984.09.22	183	79
Canarinho	SP	エルナネス	MF	16	11	17	15	15	17	91	万能なゲームメイカー	ゲームメイク	1985.05.29	181	76
Canarinho	SP	ルイス・グスタボ	MF	12	17	14	16	14	18	91	ディフェンシブハート	ディレイディフェンス	1987.07.23	187	80
Canarinho	SP	オスカル	MF	17	7	18	13	17	15	87	即興の起点	コンビネーションプレイ	1991.09.09	180	66
Canarinho	SP	パウリーニョ	MF	15	13	14	15	15	16	88	自在のシャドーアタック	シャドーストライク	1988.07.25	180	71
Canarinho	RE	ベルナルジ	FW	17	5	18	10	18	12	80	ベアガー	フリーロール	1992.09.08	164	63
Canarinho	SP	フレッジ	FW	19	4	17	17	16	14	87	勝負師	フィニッシュワーク	1983.10.03	185	84
Canarinho	SP	フッキ	FW	18	4	15	18	17	15	87	ハルクスマッシュ	ラインブレイク	1986.07.25	180	85
Canarinho	RE	ジョー	FW	18	4	15	17	15	13	82	危険な反転	キープレイヤー重視	1987.03.20	188	78
Canarinho	RE	ルーカス	FW	17	6	16	13	17	13	82	孤高のマジシャン	ボールキープ	1992.08.13	172	66
Canarinho	SP	ネイマール	FW	19	5	20	11	19	14	88	奇跡のフィニッシュ	降臨	1992.02.05	174	64
Azzurri	SP	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	8	20	13	17	11	12	81	不動の守護神	セーフティディフェンス	1978.01.28	191	83
Azzurri	RE	アンドレア・バルザーリ	DF	9	18	13	17	13	15	85	ゼブラの三騎兵	組織守備重視	1981.05.08	186	79
Azzurri	RE	レオナルド・ボヌッチ	DF	9	18	13	16	13	15	84	ゼブラの三騎兵	組織守備重視	1987.05.01	190	82
Azzurri	SP	ジョルジョ・キエッリーニ	DF	11	18	13	18	15	16	91	ゼブラの三騎兵	組織守備重視	1984.08.14	186	76
Azzurri	RE	マッティア・デ・シリオ	DF	13	13	13	13	16	15	83	危険なアーリークロス	アーリークロス重視	1992.10.20	183	74
Azzurri	SP	クリスティアン・マッジョ	DF	14	14	14	15	15	17	89	デッドリーチャージ	マンツーマンディフェンス	1982.02.11	184	79
Azzurri	RE	アルベルト・アクィラーニ	MF	16	10	18	13	14	14	85	ターニングパス	ワンタッチパス重視	1984.07.07	185	77
Azzurri	SP	アントニオ・カンドレーバ	MF	15	11	16	14	15	17	88	フルカバーラン	ダイナモ	1987.02.28	180	72
Azzurri	SP	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	14	17	16	17	13	17	94	全璧な軌道	逆サイドアタック	1983.07.24	184	81
Azzurri	RE	アレッサンドロ・ディアマンティ	MF	16	8	18	12	15	13	82	天衣無縫のテクニック	ボールキープ	1983.05.02	180	75
Azzurri	RE	エマヌエレ・ジャッケリーニ	MF	16	8	15	12	17	16	84	スペースランナー	ダイレクトプレイ重視	1985.05.05	167	60
Azzurri	SP	クラウディオ・マルキジオ	MF	15	14	15	15	14	17	90	中盤の剣闘士	プレスディフェンス	1986.01.19	179	76
Azzurri	SP	リッカルド・モントリーボ	MF	16	13	17	14	13	16	89	融合のマジシャン	ミックスパスワーク	1985.01.18	182	79
Azzurri	SP	アンドレア・ピルロ	MF	16	13	20	13	12	16	90	プロフェッサー	ゲームメイク	1979.05.19	177	68
Azzurri	SP	マリオ・バロテッリ	FW	18	5	17	18	16	14	88	爆撃弾	ハイタワー	1990.08.12	189	88
Azzurri	RE	ステファン・エル・シャーラウィ	FW	17	5	18	13	17	15	85	天性のフリーマン	フリーロール	1992.10.27	178	72
SAMURAI BLUE	RE	エイジ・カワシマ	GK	7	17	11	16	16	12	79	ラストガーディアン	リベロキーパー	1983.03.20	185	81
SAMURAI BLUE	RE	ヤスユキ・コンノ	DF	11	16	14	14	14	16	85	見極めのビジョン	リベロディフェンス	1983.01.25	178	73
SAMURAI BLUE	RE	マサト・モリシゲ	DF	11	16	13	15	14	15	84	ボール奪取の魔人	個人守備重視	1987.05.21	183	74
SAMURAI BLUE	RE	ユウト・ナガトモ	DF	14	14	14	14	16	19	91	左サイドのアクセル	オーバーラップ	1986.09.12	170	68
SAMURAI BLUE	RE	ゴウトク・サカイ	DF	13	12	13	14	15	15	82	気鋭のダイナモ	ダイナモ	1991.03.14	176	74
SAMURAI BLUE	RE	アツト・ウチダ	DF	14	13	15	12	17	16	87	右サイドのハンドル	セーフティディフェンス	1988.03.27	176	62
SAMURAI BLUE	RE	マヤ・ヨシダ	DF	10	16	13	16	12	15	82	極上のアピタイザー	ゲームメイク	1988.08.24	189	78
SAMURAI BLUE	RE	ヤスヒト・エンドウ	MF	15	11	18	13	12	16	85	翻弄するサイドチェンジ	逆サイドアタック	1980.01.28	178	75
SAMURAI BLUE	RE	マコト・ハセベ	MF	13	14	15	14	14	16	86	揺るぎないキャプテンシー	フォアザチーム	1984.01.18	180	72
SAMURAI BLUE	RE	ケイスケ・ホンダ	MF	17	9	17	17	12	15	87	無数のホットライン	コンビネーションプレイ	1986.06.13	182	76
SAMURAI BLUE	RE	ヒロシ・キヨタケ	MF	16	8	17	12	16	15	84	研ぎ澄まされたラストパス	チャンスメイク	1989.11.12	172	63
SAMURAI BLUE	RE	ホタル・ヤマグチ	MF	14	15	13	14	13	17	86	ワイヤレスカバー	カバーリング重視	1990.10.06	173	72
SAMURAI BLUE	RE	シンジ・カガワ	FW	17	9	17	11	18	16	88	勝利の救世主	降臨	1989.03.17	172	64

チームニックネーム	レアリティ	カード表示名	Pos	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	生年月日	身長	体重
SAMURAI BLUE	RE	ヨウイチロウ・カキタニ	FW	17	7	18	13	16	14	85	ファーストタッチの魔術師	キープレイヤー重視	1990.01.03	177	68
SAMURAI BLUE	RE	ユウヤ・オオサコ	FW	16	7	14	14	14	15	80	不可能を可能にする男	フィニッシュワーク	1990.05.18	182	73
SAMURAI BLUE	RE	マナブ・サイトウ	FW	15	7	14	11	17	13	77	ドリフトウェーブ	ドリブル重視	1990.04.04	169	68
La Roja	SP	イケル・カシージャス	GK	9	19	11	16	14	11	80	アルマダの旗艦	フォアザチーム	1981.05.20	185	84
La Roja	SP	アルバロ・アルベロア	DF	12	16	14	14	15	17	88	連動アクセル	コンビネーションプレイ	1983.01.17	184	79
La Roja	SP	ジョルディ・アルバ	DF	15	13	15	13	17	17	90	ミストラル	ムービングパスワーク	1989.03.21	170	69
La Roja	SP	ジェラール・ピケ	DF	13	18	16	17	13	16	93	ホットラインを断つ動き	プレスディフェンス	1987.02.02	192	85
La Roja	SP	セルヒオ・ラモス	DF	12	19	14	18	16	16	95	矢のようなロングフィード	ロングパス重視	1986.03.30	183	75
La Roja	SP	セルジ・ブスケッツ	MF	14	16	17	15	12	17	91	猛攻の号令	全員攻撃	1988.07.16	189	73
La Roja	SP	セスク・ファブレガス	MF	17	11	18	13	14	18	91	勝利を呼ぶ洞察力	キープレイヤー重視	1987.05.04	179	75
La Roja	SP	アンドレス・イニエスタ	MF	18	11	19	12	16	18	94	パーフェクトコントロール	ボールキープ	1984.05.11	170	65
La Roja	SP	ヘスス・ナバス	MF	16	8	18	12	18	15	87	天啓のクロス	クロス重視	1985.11.21	172	60
La Roja	SP	ハビ・マルティネス	MF	14	16	16	17	13	16	92	ハードコア	ハードプレスディフェンス	1988.09.02	190	81
La Roja	SP	ダビド・シルバ	MF	18	8	19	12	17	16	90	時を止めるスルーパス	スルーパス重視	1986.01.08	170	67
La Roja	SP	シャビ・アロンソ	MF	15	15	17	17	13	17	94	緩急自在のパスワーク	ミックスパスワーク	1981.11.25	182	79
La Roja	SP	シャビ	MF	17	13	20	13	14	16	93	極上の潤滑油	ショートパス重視	1980.01.25	170	68
La Roja	SP	ペドロ	FW	17	8	17	13	17	16	88	積極果敢なチャンスメイク	チャンスメイク	1987.07.28	169	64
La Roja	SP	ロベルト・ソルダード	FW	19	5	15	17	13	15	84	アサルトライフル	フィニッシュワーク	1985.05.27	179	72
La Roja	SP	ダビド・ビジャ	FW	19	8	16	14	17	15	89	疾風のチェイシング	チェイシング	1981.12.03	175	69
La Albiceleste	ARS1	ウーゴ・カンパニャーロ	DF	11	18	12	17	15	15	88	パワーブレイカー	個人守備重視	1980.06.27	181	85
La Albiceleste	ARS2	ハビエル・マスチェラーノ	MF	13	18	14	16	15	18	94	セーフティゾーン	セーフティディフェンス	1984.06.08	174	74
La Albiceleste	ARS3	ゴンサロ・イグアイン	FW	19	6	17	16	18	14	90	インビジブルラン	ラインブレイク	1987.12.10	184	82
La Albiceleste	ARS4	リオネル・メッシ	FW	19	5	20	16	20	16	96	グランドフィナーレ	フィニッシュワーク	1987.06.24	169	67
Canarinho	BRS1	ダビド・ルイス	DF	13	19	15	16	14	16	93	最後の壁	カバーリング重視	1987.04.22	189	84
Canarinho	BRS2	チアゴ・シウバ	DF	11	20	14	18	14	16	93	クリーンファイト	個人守備重視	1984.09.22	183	79
Canarinho	BRS3	パウリーニョ	MF	16	13	14	15	15	16	89	カナリアの共鳴者	コンビネーションプレイ	1988.07.25	180	71
Canarinho	BRS4	フレッジ	FW	19	4	17	17	17	14	88	瞬間移動	ラインブレイク	1983.10.03	185	84
Azzurri	ITS1	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	8	20	13	17	12	12	82	ディフレクター	シュートセービング	1978.01.28	191	83
Azzurri	ITS2	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	15	17	16	17	13	17	95	トータルコマンダー	全員攻撃	1983.07.24	184	81
Azzurri	ITS3	アンドレア・ピルロ	MF	16	13	20	13	12	17	91	イルカンピオーネ	フォアザチーム	1979.05.19	177	68
Azzurri	ITS4	マリオ・バロテッリ	FW	18	5	18	18	16	14	89	スーペルマリオ	降臨	1990.08.12	189	88
La Roja	SPS1	イケル・カシージャス	GK	9	20	11	16	14	11	81	ペナルティガーディアン	PKセービング	1981.05.20	185	84
La Roja	SPS2	セルヒオ・ラモス	DF	12	19	14	18	16	17	96	レイバリエンテ	リベロディフェンス	1986.03.30	183	75
La Roja	SPS3	アンドレス・イニエスタ	MF	19	11	19	12	16	18	95	魔法のカギ	キープレイヤー重視	1984.05.11	170	65
La Roja	SPS4	シャビ	MF	17	13	20	13	15	16	94	無限の指針	ゲームメイク	1980.01.25	170	68
—	WOS1	ジョエル・マティプ	DF	10	17	12	17	15	16	87	コントロールゲイト	組織守備重視	1991.08.08	193	89
—	WOS2	アルバロ・ペレイラ	DF	15	12	13	14	16	18	88	高速フリーランニング	オーバーラップ	1985.11.28	180	78
—	WOS3	エデン・アザール	MF	18	6	18	13	17	16	88	旋律のようなボール捌き	キープレイヤー重視	1991.01.07	170	56
—	WOS4	ジョン・ミケル・オビ	MF	14	15	15	17	13	16	90	破壊の起動	全員攻撃	1987.04.22	188	86
—	WOS5	ヤヤ・トゥーレ	MF	14	15	15	18	13	17	92	ザコア	フォアザチーム	1983.05.13	188	90
—	WOS6	シンジ・カガワ	MF	18	9	18	11	18	15	89	ゴールを引き出す才能	ムービングパスワーク	1989.03.17	172	68
—	WOS7	フランク・リベリー	MF	18	7	18	17	18	16	94	リーサルウェポン	シャドーストライク	1983.04.07	170	72
—	WOS8	アリエン・ロッベン	MF	18	6	17	16	19	14	90	ミラクルレフティ	降臨	1984.01.23	180	80
—	WOS9	マイケル・ブラッドリー	MF	13	14	15	15	14	16	87	立体パズル	ミックスパスワーク	1987.07.31	188	81
—	WOS10	ミラレム・ピアニッチ	MF	16	9	18	13	16	16	88	勝利のタクト	スルーパス重視	1990.04.02	180	68
—	WOS11	ルカ・モドリッチ	MF	16	11	19	13	16	16	91	英知のパスワーク	ショートパス重視	1985.09.09	174	65
—	WOS12	ハビエル・エルナンデス	FW	19	7	14	14	17	14	85	研ぎ澄まされた得点感覚	フィニッシュワーク	1988.06.01	177	65
—	WOS13	ウェイン・ルーニー	FW	19	9	18	18	15	17	96	一撃必殺	フィニッシュワーク	1985.10.24	178	80
—	WOS14	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	FW	20	6	17	15	17	16	91	勝利の鍵	キープレイヤー重視	1986.02.10	177	76
—	WOS15	アレクシス・サンチェス	FW	18	6	18	14	18	16	90	ショットオンジエッジ	ミドルシュート重視	1988.12.19	169	73
—	WOS16	クリスティアーノ・ロナウド	FW	20	5	19	19	19	15	97	揺ぎの無いメンタリティ	フォアザチーム	1985.02.05	185	80
Canarinho	MVP	ネイマール	FW	20	5	20	11	20	14	90	ダンサリーノ	フリーロール	1992.02.05	174	64
—	ATLE	マヌエル・サンチス	DF	-	-	-	-	-	-	-	ラインオーソリティ	ラインコントロール	1965.05.23	177	72
—	ATLE	カルロス・バルデラマ	MF	-	-	-	-	-	-	-	絶対指揮権	ゲームメイク	1961.09.02	179	74
—	ATLE	オーガスティン・オコチャ	MF	-	-	-	-	-	-	-	魔法のダンス	ボールキープ	1973.08.14	175	70
—	ATLE	エドガー・ダビッツ	MF	-	-	-	-	-	-	-	フィールドの闘犬	ハードプレスディフェンス	1973.03.13	169	68
—	ATLE	フェレンツ・プスカシュ	FW	-	-	-	-	-	-	-	ギャロッピングメジャー	キープレイヤー重視	1927.04.02	172	75
—	ATLE	ウーゴ・サンチェス	FW	-	-	-	-	-	-	-	太陽のマタドール	フィニッシュワーク	1958.07.11	173	68
La Albiceleste	ATLE	エルナン・クレスポ	FW	-	-	-	-	-	-	-	荒鷲の飛翔	フィニッシュワーク	1975.07.05	184	78
—	SATLE	ボビー・ムーア	DF	-	-	-	-	-	-	-	ザキャプテン	フォアザチーム	1941.04.12	183	78
Canarinho	WOLE	ロマーリオ	FW	-	-	-	-	-	-	-	第四の動き	コンビネーションプレイ	1966.01.29	169	70

※サッカー日本代表選手選出基準は、2013年9月10日ガーナ戦の出場時間上位16名です。

WCCF 情報局

「Ver.2.0」になって以降、GKの操作が以前にも増して勝敗を分ける重要なポイントになった印象。相手がシュートした瞬間にGKがボタン操作により動いていたか、あるいは押さずに止まっている状態だったかどうかで、選手によってはセービング能力が微妙に変化する模様。特に今回は、至近距離のシュートであっても無理に飛び出さず、じっとしていたほうが高いセービング能力を発揮する選手もいるようだ。(たてしゅ)

WCCFカリスマ監督

バンビコラム



バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

テーマ「12-13 Ver.2.0」考察

稼働直後より新レギュレーションや新しい枠組みでの追加カードなど話題に尽きない『12-13 Ver.2.0』。ここではバンビ監督に新要素についての考察を語っていただいた。



こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

『12-13 Ver.2.0』新要素ニ注目セヨ!!

公式大会の新レギュレーションについて

先日の『WCCF』ニコニコ生放送で、次の全国大会のレギュレーションが「U5かつ『12-13』のカードが八枚以上」となることが発表されました。『Ver.2.0』のロケーションテストで『12-13』のカード使用枚数が表示されるようになっていたので、新しいレギュレーションが出来るのかも……と思っていましたが、まさかそれを公式大会で使うとは少し驚きました。最近はほとんどの選手が固定化されていたので、稼働している年のカードが一枚も入ってないという状況もよくありました。こういう変化も時には必要でしょうね。『Ver.2.0』でたくさんカードが追加されたので、1チームの半数にあたる八枚は枚数的にも問題ないと思います。

ただ、このレギュレーションが新たなテンプレを生む可能性もあります。例えば、スタメンにはなるべく馴染みのあるカードにしたいはずで、そうすると控えの四、五枚を『12-13』で埋める。PKキーパーは『12-13』で話題のジエゴ・アウベスあたりが使われそうですね。そしてスタメンの『12-13』枠のうち一枚は動きがいいと評判のMVPメッシ？　こんなチームが増えるかもしれません。スタメンで使う『12-13』枠の残りの二、三枚で個性が出るのかも。個人的には、せっかく日本代表がすべて白カードで出たので、一人は入れてみたいですね。

『12-13 Ver.2.0』追加カードについて

『Ver.2.0』で代表チームの形で追加されたのは非常にうれしいですね。従来の『WCCF』の枠組みではカード化が望めない選手もいるためです。それではチーム毎に注目選手を挙げていきます。

■ラ・アルビセレステ

GKのS.ロメロは『09-10』以来の復活。以前のカードはミラクルセービングをたびたび見せる、隠れた良カードだったので、今回の白カードがどうなっているか楽しみです。DFカンパニャーロは初登場。ARS版のKPが個人守備重視で、能力のバランスもいいので使いやすそうです。メッシにももちろん注目。バルセロナでプレイしている時と比べて、代表においてはチャンスメイクが求められる場面が多いことを反映したような能力・KPになってますね。『Ver.1.0』のカードと使い比べをするのも面白そう。

■カナリーニョ

『05-06』以来、久しぶりに白に戻ったJ・セーザル。最近見かけなくなったと思ってたら、アメリカに移籍してたんですね。まさに今回の代表チーム追加の恩恵を受けた一人ですが、『11-12』での飛び出しの速さやPK戦での強さがどうなっているか試してみたい。ブラジル自慢のCBコンビ、ダビド・ルイスとチアゴ・シウバがコンビネーションチームスタイルですが、リベロディフェンスとあまり使われないKPなのが若干気になります。そして『Ver.2.0』最大のウリ・MVPネイマール。昨今の現実のサッカーシーンでの活躍を反映した20が三つという破格の能力ですが、最近の『WCCF』ではパワーが必要なだけに、テクとスピードの高さでカバー可能かどうかが見ものですね。

■アズーリ

ユベントスのDF三人衆がコンビネーションチームスタイルになりそう。組織守備重視だけに三人同時、もしくはこの中から一人ピックアップして入れるのもありですね。マルキジオは『Ver.1.0』と違い、守備的なKPに変化。ボランチのような能力なので、こちらのカードの方が使いやすい気がします。

■ラ・ロハ

ヘスス・ナバスはスペイン代表の中で数少ない『12-13』初登場組。能力から想像するに、多彩なフェイントを駆使してくれそう。クロス重視のKPも面白そうですね。SPSの中ではやっぱりカシージャスがKP的に気になります。

■その他

WOSではリベリーが気になります。『Ver.1.0』のレアと比べて、ドリブラー寄りの能力に変わっていますね。パワーも過去最高値の17で、当たりにも強そう。ATLEではバルデラマに注目。リケルメと同じスキルで、トップ下として活躍しそう。アスプリージャとセットで使いたいところ。『WCCF』であの髪形がどこまで再現されてるかも注目です（笑）。

『12-13 Ver.2.0』Pick UP プレイヤー

セルヒオ・ラモス(SP)



高いDF能力はそのままに、対人戦で重宝する「ロングパス重視」を持つ優良カード。攻撃的なKPを持つDFは中途半端になることが多いので心配しましたが、まったくそんなことはなく、安心して見ていられます。これから流行しそうな一枚です。

イケル・カシージャス(SPS)



『Ver.2.0』稼働直後から話題の一枚。人気の高いGKに「PKセービング」が付いたんだから当然でしょう。しかもレアチームスタイル、もはや反則ですね（笑）。使用感では昔より若干スピードが落ちていますが、気になるレベルでもありませんね。

バンビ監督に聞け！　新テーマ募集

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、フォーメーション、自分では消化しきれないテーマがあれば下記のアドレスへ送ってほしい。

以下のアドレスへ
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

WCCF情報局
新しいカードカテゴリーとして登場したSATLEボビー・ムーアにも要注目！　DFとしての能力はもちろんのこと、ザ・キャプテンの愛称が示す通り、絶大なキャプテンシーを持っていることは間違いないだろう。レアリティーの高さから簡単に手に入れることはできないかもしれないが、入手した方はぜひ一度その使用感を試してほしい。

新カード10種完全ガイド&戦いの基礎「荒らし」を再確認!
加速する戦いに乗り遅れるな!



Ver.3.1Rからの新SYTEMが三件追加!

まずブロンズリーグ限定で二件。全国対戦モード選択時にCOM戦のみとの注意書きが追加され、ゲーム画面にはジョブの三すくみ相関図が表示されるようになった。

最後はリーグ問わず、チャットフィルタが追加され、対象プレイヤーの「挨拶」と「カスタマイズ」チャットの表示を制限できる。



やり方は至って簡単。ゲーム開始後、USゲージの上にある対象プレイヤーのアバターをタッチする。その後、拡大表示されたアバターの下部にあるON / OFFボタンを押すだけだ。

第三回ヴァーミリオンキャラバン8月開催決定!

第三回ヴァーミリオンキャラバンが8月9日（土）に開催決定！　場所は北海道の「キャッツアイ 新札幌店」!!　今回のヴァミキャラは、4vs.4の店舗間対戦でのイベント開催を予定。なお、イベント参加時は左下のストレージBOX交換券をお忘れなく！　開催時間など、詳細はLORD of VERMILION Ⅲ 公式HPをチェック!!

公式全国大会開催決定!

OVER the LORD 第6章～創醒の四皇～

ついに、『LORD of VERMILION Ⅲ』シリーズでの公式全国大会の開催決定!! 大会名はシリーズで歴史を積み重ねてきたものを踏襲した、「OVER the LORD 第6章～創醒の四皇～」!!

サブタイトルに四皇とあるように、試合形式は4vs.4のチームバトル！　大会ルールは、5～6月に開催された公式店舗大会「煉獄-局地争奏【麟】」に採用されていたルールを踏襲していくようだが、詳細は今後の公式発表を待とう。

大会開催日は9月27日を予定。大会への参加には事前エントリーが必要となるため、今からチームメイトを探し始めても遅くはないだろう！

各イベントの詳細は公式HPにてチェック!!
http://www.lordofv.com/lov3/

キリトリ
ヴァーミリオンキャラバン
プレゼント引換券
2014.8 北海道

店舗情報
「キャッツアイ 新札幌店」
〒004-0005　北海道札幌市厚別区厚別東5条1丁目
カラオケ・ゲーム　平日11:00～翌5:00／土・日・祝10:00～翌5:00

※掲載している数値やデータは開発中のもので、それらは編集部調べです。
Text：age／ADL／ちゃんおい／のどぐろ／凡ちゃん
カット：げっつ☆先生／TORI

新カード10種ガイド

新たに追加されたカード10種をアビリティ・アーツの性質を解説し、
有効活用できるデッキと運用方法を紹介していくぞ！



人獣

ノエル





アビリティ
「ピンチアップA」

同じ人獣の[ガレアード]と同じく《ピンチアップA》を持つ。コストも同じで[ガレアード]のアタッカー版と考えると分かりやすい。アルカナストーン残量が3分の2以下でATK＋20、3分の1以下でさらにATK＋70され、ATK290となる！　大型同士のぶつかり合いで頼りになる存在だ。

アーツ
「月影」

前方に向かって約90度の範囲内の敵全体に対して攻撃できるようになる。複数の敵ユニットをまとめて攻撃できるので、アルカナストーンやマナタワー周辺など、敵が固まりやすい場面で活躍してくれる。効果時間とwaitはともに約30カウントだ。



SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	600	650	700
ATK	100	130	200 (220、290)
DEF	90	120	190

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
人獣		ノエル	七英雄	70	500	100	90	○			ピンチアップA
		ラース・ジャイアント	魔人	40	450	90	20				マナアップD
		ソエル	狂戦士	40	450	100	80			スロウヒール	スロウヒール
		白虎	聖魔	30	400	25	30		サモンマナ		
		ロッシュ	精霊獣	10	300	25	35				
		ルールー	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
		パーシヴァル	英雄	10	300	10	10	○			
		ロード	アルティメットスペル			リザレクション			デッキ完成までの総コスト		510

パーシヴァル：聖杯の詩（コスト20）範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット1体の移動速度を一定時間上げる。
ノエル：月影（コスト30）自身の攻撃が、一定時間範囲内にいる敵ユニット全てに当たるようになる。

運用解説

人獣単の強みのコスト30の［白虎］が持つ《サモンマナ》を利用して開幕から使い魔を三体召喚しタワーを制圧力を高める。序盤のタワー戦は、敵マナタワーに攻め込みたい時は［ソエル］を、マナタワー防衛からのカウンターを狙う場合は［ラース・ジャイアント］を選択しよう。どちらでいくかは対面とタワーメイトとの相性次第。どちらかを超覚醒させたら、次に［ノエル］を召喚する。超覚醒した使い魔が死滅しないように注意しつつ動かし、〔リザレクション〕を見据えた［ノエル］による捨て身の荒らしへつなげよう。

戦場の状況次第では、〔リザレクション〕無しで［ノエル］を超覚醒させるプランも視野に入れておきたい。［ノエル］を撃破してくれるようならすかさず〔リザレクション〕で復活。超覚醒へとつなげよう。［ノエル］の荒らしを無視してマナ吸収を続けるようならば「月影」を使用して敵全体に攻撃を仕掛ける。〔リザレクション〕で超覚醒させたもののタイミングが早く、アルカナストーンが無傷であったとしても、コスト70のHPの高さとATK200を生かして味方と協力して動こう。

［ノエル］はフリーな状態から攻撃参加へ

ATK290と複数攻撃による破壊力は申し分無いが、単独で攻め入り集中砲火をくらえばすぐに死滅してしまう。最前線で戦闘するよりも、二列目や側面からの支援的な立ち位置で攻撃するのが理想的だ。DEFが高い大型ディフェンダーなどを盾にして、その後ろから、もしくは固まっている敵部隊の側面から「月影」を使用して多数の敵ユニットをまとめて攻撃していこう。

この立ち回りは特にアルカナストーン戦の攻防で役に立つ。スーパークリティカルと合わせればほとんどの小型ユニットは一撃で仕留められるぞ。



アルカナストーン防衛時、大型ディフェンダーでも施設防衛力を数で上回られることがあるが、そういった低コスト使い魔を一掃してくれる。

人獣

ロックブーケ





アビリティ

「テンプテーション」

攻撃した敵ユニットの行動を約2カウントの間、強制的に自身への攻撃に切り替えさせるアビリティだ。序盤の荒らし時に、マナを吸収している低コスト使い魔を狙えば、攻撃している限り自身へと向かってくるようになるので、タワーへの駐留阻止もできる。複数回攻撃しないと倒せないユニットも逃がすことなく倒し切れるぞ！

SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	400	450	500
ATK	30	50	110
DEF	50	70	130

テンプテーションの使い方

狙った使い魔を確実に倒し切る性質は、マナ吸収要員が中コストで固められ、生存率の高い海種デッキやタイプデッキの低コストを狙うのに効果的。それ以外にもアルカナストーン破壊を狙う低コストへの妨害にも活用できる。

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
		ハートの女王	霊王	40	450	80	60				リターンウィーク
		ラース・ジャイアント	魔人	40	450	90	20				マナアップD
人獣		ロックブーケ	七英雄	30	400	30	50				テンプテーション
		白虎	聖魔	30	400	25	30		サモンマナ		
		ミリア	闇ノ者	10	300	5	5		サモンマナ		
		ルールー	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
人獣		ロッシュ	精霊獣	10	300	25	35				
		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ		デッキ完成までの総コスト			370

ロード以外にアーツ無し

運用解説

[ロックブーケ]は《テンプテーション》によって、低コストの使い魔を逃さず撃破できるので、それに対して相手が大型のディフェンダーの使い魔を出すのを考慮し、中コスト帯でATKが高いマジシャンの使い魔[ハートの女王]を採用した。

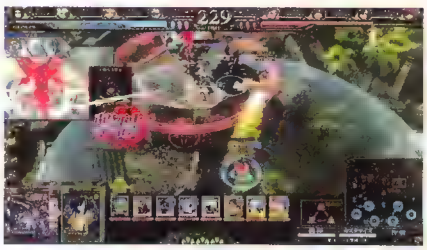
タワーメイトと対面の相性を見て、荒らしに行けるようならば、まずは[ロックブーケ]で敵マナタワーを荒らしに行く。十分に荒らせたなら、[ハートの女王]を召喚し、超覚醒までつなげる。[ハートの女王]を超覚醒させたら[ロックブーケ]と一緒に敵マナタワーへ攻めに行き、できるのであればこのタイミングで敵マナタワーを制圧してしまいたい。《リターンウィーク》の強みを生かしたいので、このタイミングで[パワーライズ]を発動して、敵の大型使い魔の撃破を狙ってもいいだろう。

相手に[ヘラ]や[ソエル]など早い段階で攻められるアタッカーが来る場合は、[ラース・ジャイアント]を召喚しマナタワーを防衛しよう。超覚醒させた後は「ハートの女王」を超覚醒させ、その段階で攻め上がろう。

アーツ

「博麗大結界」

範囲内の使い魔のDEFを上昇させ、さらにリジェネを付加する味方強化型のアーツ。大型ユニットのスペックが底上げされて倒されにくくなるので生存率が大幅に上がるぞ！　効果範囲は、[朱雀]の「要害堅固」よりも若干小さいくらいで、部隊全体で動いていても十分に収まる大きさだ。



アーツを生かすには

DEFアップにより、大型使い魔のスペック上げに活用できる。自身がマジシャンということもあり、脅威となるのは高コストアタッカーだ。しっかり撃破できる大型ディフェンダーを入れて[博麗霊夢]を防衛していこう。

SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	350	―	―
ATK	10	―	―
DEF	30	―	―



人獣

博麗霊夢

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
		アカズキン	守護者	70	600	80	65		タイムマナヘイスト	タイムマナヘイスト	マナアップW
		ソエル	狂戦士	40	450	30	20			スロウヒール	スロウヒール
		白虎	聖魔	30	400	25	30		サモンマナ		
人獣		博麗霊夢	退魔者	20	350	10	30	○			
		ロッシュ	精霊獣	10	300	25	35				
		ルールー	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
		パーシヴァル	英雄	10	300	10	10	○			
		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ		デッキ完成までの総コスト			400

パーシヴァル：聖杯の詩（コスト20）範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット1体の移動速度を一定時間上げる
博麗霊夢：博麗大結界【フィールド】範囲内にいる自ユニット全ての防御力を上げ、さらにHPを徐々に回復する

運用解説

「博麗大結界」によって[ソエル]の《スロウヒール》のデメリットをリジェネ効果で解消させ、《マナアップW》でハイスペックとなる大型ディフェンダーの[アカズキン]のスペックをさらに上昇させていく。

まずは[白虎]から召喚し、コスト10のマナ吸収要員をそろえる。[博麗霊夢]の召喚は後に回し、なるべく早く、[ソエル]を召喚させ、序盤は[ソエル]を中心に立ち回っていく。今までは《スロウヒール》のデメリットが怖くて超覚醒までつなげるのが厳しいイメージがあったが、「博麗大結界」のリジェネ効果により、HPを管理しやすくなる。これにより[ソエル]が、荒らし・マナタワー防衛のどちらもこなしやすくなるぞ。コスト120でATK190という破格のスペックを持つ[ソエル]を荒らしとマナタワー防衛の両面で活躍させて序盤を安定させつつ、[アカズキン]の超覚醒を目指す。[アカズキン]が超覚醒したら自ユニットすべて固めて動き、味方のフォローに回ろう。自ロードの武器は使い魔が人獣のみなので、スペックを底上げできる《トライブサポート》のアビリティを持つものがオススメだ。



神族 ワグナス



アビリティ

「サイコバインド」

スロウアタックを仕掛けた時、ターゲットにした敵に加えて、周囲に居る敵にも速度減少効果とダメージを与える。コスト70のスロウアタックは非常に強力だがスマッシュ精度を求められるアビリティだ。



周囲に与えるダメージは低下するが効果範囲は非常に広く、またクリティカル判定も存在。アルカナストーンに群がる敵をまとめて蹴散らそう！

SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	600	650	700
ATK	90	120	190
DEF	110	140	210

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		ワグナス	七英雄	70	600	90	110				サイコバインド
不死		キュベレー	大神	50	500	90	70				トリプルウィーク
不死		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
不死		ナイトメア	悪霊	10	300	30	30				
不死		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
神族		摩利支天	守護者	10	300	10	10		タワーヒールブースト		
神族		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルマナ		
		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ		デッキ完成までの総コスト			420

ベドラム：魂縛り（コスト10）範囲内にいる最も攻撃力が高い不死の自ユニット1体の移動速度を一定時間上げる。さらに効果中に死滅した場合、復活時間と召喚コストを減らす。

運用解説

［ワグナス］の《サイコバインド》を生かすために同じく複数攻撃が可能なマジシャンの［キュベレー］をサポートに組み込んだ形。《サイコバインド》で敵部隊を捕まえて、［キュベレー］での《トリプルウィーク》でスペックと移動速度を下げ、敵部隊を一気に葬りさるのが狙いだ。

序盤戦においては、まずは［ベルセポネ］から召喚して、先制の荒らしを仕掛ける。敵の出方をよく観察し、召喚してきた使い魔のジョブに合わせてこちらも次に召喚する使い魔を選択していく。《デッドマナ》で得たマナを使えば、間を空ける事なく主力へとつなげていけるはずだ。アタッカーに対しては［ワグナス］を、ディフェンダーとマジシャンに対しては［キュベレー］で対抗しよう。

主力である二体の連携の取り方としては、まずは［キュベレー］が先頭に立ち、相手に接近、もしくは接近される前にシュータースタイルにして遠距離から先制を仕掛ける。あらかじめ敵のスペックを低下させて［ワグナス］の被ダメージを抑えたところでぶつかり合いに持ち込もう。

アビリティ

「ニーベルンヴァレスティ」

フリッカー以外の攻撃射程の延長に加え、固定の追加ダメージがあるのが強み。ディフェンダーの射程外から攻撃でき、かつ着実にHPを減らせる。ヒット&アウェイで敵を翻弄していこう！



射程距離は伸びるが慢心してディフェンダーが居るマナタワーに接近し過ぎないように気を付けよう。DEFは低めなので、タワーの外側から、なるべく外周に居る敵を狙っていこう。



SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	400	450	500
ATK	50	70	130
DEF	30	50	110



神族 レナス

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
[illegible]		オロバス	凶禍	60	550	80	100				ストックアップA
神族		イージス	大戦士	50	500	90	70			リジェネ	ガードブースト
神族		レナス	先導者	30	400	50	30				ニーベルンヴァレスティ
[illegible]		ミリア	闇ノ者	10	300	5	5		サモンマナ		
[illegible]		フルフル	凶禍	10	300	10	10	○			
神族		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルカット		
神族		グリンブルスティ	精霊獣	10	300	20	40				
		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ		デッキ完成までの総コスト			460

フルフル：魔生奮迅（コスト20）範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力の高いタイプ<凶禍>1体の、攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。

運用解説

神族と魔種を組み合わせることで、すべてのジョブをそろえ、敵使い魔に対して常にジョブ相性が有利となるようにしたのがこのデッキだ。

序盤は［レナス］を召喚して、敵マナタワーの妨害、あるいは自マナタワーの防衛を行なう。ただし、対面の相手が二人ともディフェンダーとアタッカーのツートップ型のデッキだった場合、［レナス］は召喚せずに、［イージス］で対抗しよう。その場合、［イージス］と［オロバス］がそろった時点で、［レナス］は召喚だけすれば、あとは超覚醒まで待たずに攻勢に出てもよい。超覚醒までに必要なマナはタイムマナと移動中に近くのマナモンを倒すことで獲得していこう。攻勢に出るときは、［セルディッド］、［ミリア］、［グリンブルスティ］はゲートに戻し、［オロバス］の攻撃力を上げ、残りのメンバーで敵の撃破とアルカナストーンの破壊を狙う。敵が接近してきたら、ジョブ相性で有利な使い魔をぶつけていこう。［オロバス］のATKの高さに加えて、［レナス］の《ニーベルンヴァレスティ》による固定ダメージが上乗せされるためATK以上のダメージを与えられるぞ。

魔種 ダンターグ



SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	550	600	650
ATK	90	120	190
DEF	80	110	180



アビリティ

「ぶちかまし」

自身のATKを上昇させ、ダッシュアタックを当てた敵ユニットとその周辺に居る複数の敵使い魔を弾き飛ばすのがこの《ぶちかまし》。弾き飛ばす効果だけでなく、多少威力は落ちるがダメージも与える。弾き飛ばす距離はフリッカーと同じでコスト60相当だ。

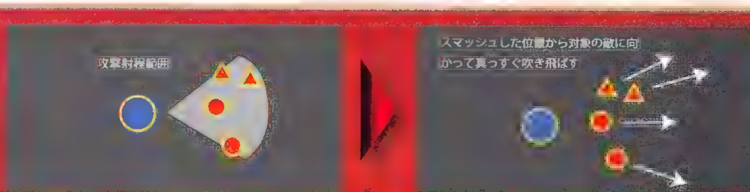
周囲の敵にもダメージ



周囲の敵へのダメージは固定ではなく、ATK100相当のダメージとなる。クリティカル&スーパークリティカルは反映されるが、スマッシュによる固定ダメージはターゲットした敵にしか追加されない。DEF5の低コスト使い魔はスーパクリティカルなら2回の攻撃で撃破できる。マナ吸収中の使い魔やアルカナストーンを破壊している低コスト使い魔のせん滅に最適だ！

吹き飛ばす方向は？

効果範囲はダッシュアタックを繰り出した位置から前方におおよそ90度くらいまでの射程範囲内に居る敵ユニットすべてとなる。ダッシュアタックをした地点から範囲内に居る使い魔それぞれとダンターグを結ぶ直線上の方向に吹き飛ばす。



サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
魔種		ダンターグ	七英雄	60	550	90	80				ぶちかまし
		九尾の狐	怪異	50	500	70	80				ジョブアップA
		レッドライダー	魔人	20	350	25	15				スピードアップ
		ブエル	魔人	10	300	5	10		タイプサポートA		
		ミリア	闇ノ者	10	300	5	5		サモンマナ		
		グレイグル	狂戦士	10	300	5	5		トライブサポートA		
		アレイスター	大戦士	10	300	5	5		トライブサポートA		
		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ			デッキ完成までの総コスト		430

ロード以外にアーツ無し

運用解説

《サモンマナ》＋種族ボーナスで、開幕は10コスト使い魔をすべて召喚。ロードは、3・4回ほどマナタワーの制圧に参加したら、敵マナタワーの妨害へ向かおう。荒らしが必要な場合は、［レッドライダー］を召喚。荒らしが必要無い時は、敵のメイン使い魔に合わせて［九尾の狐］か［ダンターグ］を召喚する。

［九尾の狐］は、《ジョブアップA》＋《トライブサポートA》の効果により、ATK240に上昇し、超覚醒した［紅蓮の魔導士］と等しくなる。DEFが［紅蓮の魔導士］よりも10少ないが、超覚醒時のHPは600なので、生存率が高い。ただし、［アレイスター］&［グレイグル］&［主人公］の3体が居てこそのスペックなので、コスト10の使い魔を死滅させないように丁寧に扱いたい。

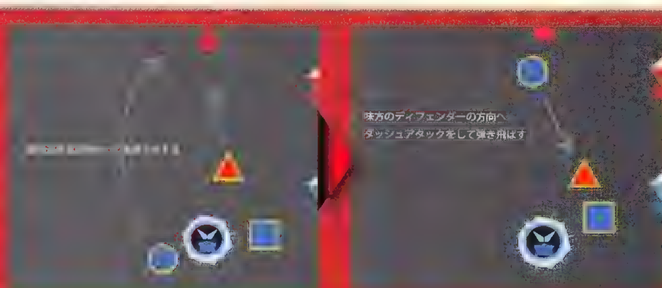
［ダンターグ］を召喚した際は、味方の援護が主な役割となる。《ぶちかまし》の弾き飛ばし効果を利用して、敵部隊との総力戦やアルカナストーンを破壊している高コスト使い魔にダメージを与えつつ、低コスト使い魔を一掃しよう。

また、敵を倒すだけでなく複数の敵使い魔から狙われている味方の使い魔のフォローも忘れないようにしたい。

《ぶちかまし》のポイント

敵部隊と戦う際は、アタッカーの脚の早さを生かして敵の背後に回り込むように迂回していこう。HPが少なくなり離脱しようとしている使い魔を見付けたら、逃げ道へ回り込みダッシュアタックを仕掛けて味方のディフェンダーの居る方へと弾き飛ばして捕まえてもらう。敵マナタワー&ゲートから遠ざけるように弾き飛ばすと効果的だ。

敵部隊に狙われている味方が居た場合も大きく迂回して、横からではなく味方使い魔が逃げる方向からダッシュアタックを放つ。敵部隊の手前に居る使い魔に当てれば全体の足止めができるぞ。



海種 スービエ



SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	550	600	650
ATK	70	100	170(190)
DEF	100	130	200



アビリティ

「触手」

[スービエ] のアビリティ《触手》の攻撃速度の低下効果は、およそ通常の二分の一にさせる。スペックやジョブ相性で不利な相手に対しても対等に渡り合える可能性を秘めているぞ。スタイルに関係なく発動するので、状況に応じて攻撃方法を使い分けていこう。

集団の中に紛れ込めば

一対一でも有効だが、部隊同士のぶつかり合い時はさらに有効となる。攻撃速度が約半分となれば、被ダメージも同じく半分まで低減させられるということ。狙いが自分に向かってくるならば、囮となって逃げることも可能で、非常に厄介な存在となりうる。自部隊以外にも、味方の群れに紛れていても効果を発揮してくれるぞ。



「触手の生かし方」

上記のように、どのスタイルでも発動する《触手》。フリッカースタイルで使用すれば、ディフェンダーから逃れやすく、対アタッカー、マジシャンに対しても被ダメージが下がりスペック以上の敵とも渡り合える。有効な攻撃パターンを覚えおこう。



アビリティの効果を途切れさせたくないときはファイタースタイルで攻撃しておこう



ディフェンダーからの脱出時に有効。攻撃速度が低下するので逃げやすくなる。



逃げるアタッカーには相手のダッシュアタックの発生頻度が落ちて捕えやすくなる。

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
海種		スービエ	七英雄	60	550	70	100				触手
		オキクルミ	帝剣	50	500	90	90				ヘイスト
		深きものども	魔人	30	400	40	40				DEF ウィークⅢ
		ハルファ	妖艶	30	400	30	25		コストカット		
		アナンタ	守護者	20	350	30	20		DEF ウィークⅠ		
		御坂美琴	異能者	20	350	20	35	○	トライブサポートD		
		キマ	妖精	10	300	5	5		コストカット		
		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ			デッキ完成までの総コスト		500

御坂美琴：レールガン（コスト30）ターゲットした敵一体にダメージを与える。さらに一定時間スタン状態にする。

運用解説

[キマ]、[ハルフゥ] の《コストカット》を利用した、部隊全体が中コストの使い魔で構成される海種定番のデッキにスービエを組み込ませた。ここでは中軸となるマジシャンに召喚直後でも戦える [オキクルミ] を入れているが、敵の妨害に対応できるようなら [シェラハ] に変えてもOKだ。

ディフェンダーが不在なので、アタッカーの荒らしに対して、こちらもアタッカーで対応することになる。このとき、相手の使い魔のコストに合わせた [深きものども] と [スービエ] の使い分けが重要となる。

コスト20のアタッカーが荒らしに来た場合は [スービエ] を召喚し、召喚スペックで応戦する。敵が荒らし要員に割いたマナの差を生かして、敵の大型使い魔よりも先に [スービエ] を超覚醒しよう。

コスト30～40の使い魔が荒らしにきた場合は、[深きものども] を超覚醒させ、ロードの攻撃と併せて敵を追い払おう。もちろん、相手が妨害に来ないなら、[深きものども] でこちらから荒らしに行きたい。

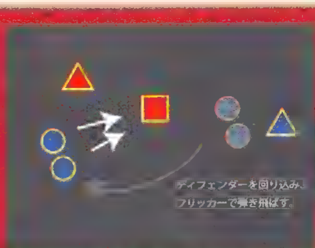
デッキが完成したら、全員で行動しつつ、近寄ってきた敵に集中攻撃。相手が逃げる前に《レールガン》で動きを止めて各個撃破したい。

フリッカーと《触手》で敵を分断する

《触手》の効果を駆使すれば、[スービエ] でディフェンダーの攻撃をかいくぐりつつ、マジシャンを狙うことも可能だ。

まずは、マジシャンでけん制しつつ、アタッカー二体は敵ディフェンダーの横から回りこむように移動する。相手に追い付かれそうになったところで、フリッカースタイルに切り替えて敵を弾き飛ばす。そこからさらに回り込み、敵のマジシャンを狙う。

弾き飛ばした敵ディフェンダーに対しては、マジシャンで対応しよう。うまく敵部隊を分断させ、ジョブ相性が有利となる組み合わせにしていこう。



やや大回りに回り込み、フリッカースタイルで弾き、こまめに離れつつダッシュアタックが出せるように移動しよう。



追いつかれたら、再びフリッカースタイルで弾き、ディフェンダーで倒せるようにシフトしていこう。

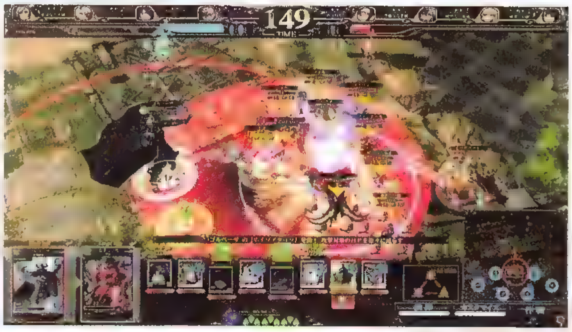
不死

ゴルベーザ



SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	550	600	650
ATK	100	130	200
DEF	80	110	180



アーツ

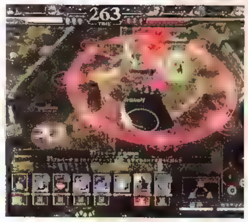
「Wメテオ」

ゴルベーザのアーツ「Wメテオ」は範囲内のターゲット中の敵使い魔とその周囲の敵使い魔に250の固定ダメージを与える強力なアーツだ。反面、使用コストは90マナと非常に高いほか、死滅するまで一度しか発動できないなど、アーツの使用タイミングが非常にシビアだ。

アビリティ

「ポイゾアタック」&「ブレイクアップD」

アビリティは覚醒時に《ポイゾアタック》、超覚醒時に《ブレイクアップD》を持つ。攻撃的なアビリティとステータスを上昇させるアビリティを兼ね備えているぞ。《ブレイクアップD》でDEFを強化し、決戦用の使い魔として育成だ!





《ブレイクアップD》の狙い目

《ブレイクアップD》は敵マナタワーでのタワー戦後が狙い目。[ゴルベーザ]は基礎スペックが高いため、《ブレイクアップD》が発動前の状態であっても、タワー戦で十分活躍できる。タワー戦後に端のアルカナストーンを破壊しよう!



タワー戦後

タワー戦後にアルカナストーンを[illegible]



破格の数値に

アルカナストーンを連続して三回破壊ごとにDEFが10アップ!

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]
不死		キュベレー	大神	50	500	90	70				トリプルウィーク
不死		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]
不死		ナイトメア	悪霊	10	300	30	30				
不死		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		
不死		ミクトランシワトル	黒冥神	10	300	5	5		トライブサポートD		
不死		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
		ロード	アルティメットスペル	パワーライズ	デッキ完成までの総コスト	420					

ゴルベーザ:Wメテオ(コスト90)範囲内にいるターゲット中の敵ユニット1体と、その周囲の敵ユニットすべてにダメージを与える。
ベドラム:魂操り(コスト10)の解説はP043を参照。

運用解説

ロードは敵の使い魔との相性を考えて敵マナタワーを荒らしに行くか決めよう。敵のマジシャンロードがマナタワーを荒らしに来るようであれば、自ロードをフリッカースタイルにして防衛する。マナ吸収を妨害されないようにして、なるべく早く[ペルセポネ]の荒らしへとつなげていきたい。

順調にマナを吸収できたら、[ペルセポネ]で敵マナタワーの荒らしに行く。[ペルセポネ]で敵マナタワーを妨害し、[ペルセポネ]死滅時の《デッドマナ》で[ゴルベーザ]または[キュベレー]を召喚・覚醒させる。[ゴルベーザ]、[キュベレー]ともに召喚時点でのスペックが高いため、マナタワーの防衛、敵マナタワーの妨害どちらもこなせる使い魔だ。[キュベレー]と[ゴルベーザ]をどちらも超覚醒させたら、タワー戦をこなしつつ[ゴルベーザ]でアルカナストーンを破壊し、最終決戦に向け《ブレイクアップD》を発動させて[ゴルベーザ]を育成していこう。主力使い魔が超覚醒して動き始めた後もコスト10の使い魔はマナ吸収を続けて、「Wメテオ」用のマナを吸収しておく。最終決戦では、〔パワーライズ〕で部隊のスペックを強化し、DEFを上げた[ゴルベーザ]の「Wメテオ」で勝利をつかもう!

《ブレイクアップD》と「Wメテオ」

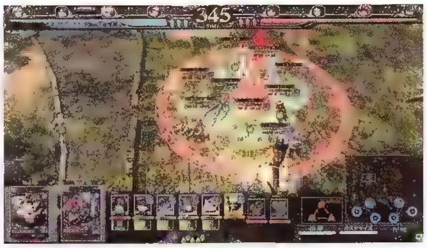
運用のポイントとしては2点ある。[ゴルベーザ]の育成と「Wメテオ」の発動についてだ。部隊完成後は[ゴルベーザ]の育成を狙う。[キュベレー]で敵をけん制しながら[ゴルベーザ]でアルカナストーンを破壊しよう。育成に関しても、DEFをアップさせることに固執せずにDEF250程度を目安に育成して、その後は戦闘に参加しよう。「Wメテオ」は固定ダメージを与えられるので、発動せずとも強力なけん制となる。使い渋ってしまっては意味が無いが、残り100カウント以上を残している時間帯では発動を控えよう。



アルカナストーン上に敵が密集した時や大型使い魔同士の戦いにおいても、残りHPが250を切っていれば一発というプレッシャーを与えられるぞ!



不死 クジンシー



アビリティ
「ソウルスティール」

[クジンシー] の超覚醒アビリティ《ソウルスティール》は、敵使い魔にダメージを与えるとHPが回復するアビリティだ。《ソウルスティール》は敵使い魔に与えたダメージに依存せず、敵使い魔一体につきHPが10回復するためスプレッドショットでのアビリティ発動を狙っていこう。敵低コスト使い魔が多く居る場面で活躍するぞ！

SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	400	450	500
ATK	30	50	110
DEF	40	60	120

荒らしの継続力

『ソウルスティール』によるHP回復が見込めるため、ダメージを受けても自タワーへ回復しに戻らなくていいので、長時間、敵マナタワーの荒らしを継続できる。敵使い魔に大型アタッカーが居なければ、ひたすら敵マナタワーに居座ろう。

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死											
不死		クジンシー	七英雄	20	450	30	40				ソウルスティール
不死											
不死		ナイトメア	悪霊	10	300	5	15				
不死											
不死		アンダーテイカー	魔人	10	400	10	10		ストーンアタック		
不死											
不死		ロード	アルティメットスペル			パワーライズ			デッキ完成までの総コスト		430

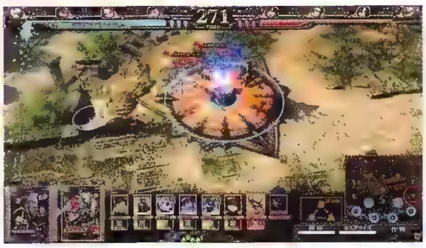
ベドラム：魂操り（コスト10）範囲内にいる最も攻撃力が高い不死の自ユニット1体の移動速度を一定時間上げる。さらに効果中に死滅した場合、復活時間と召喚コストを減らす。

運用解説

コスト30の荒らし使い魔として、[クジンシー]と[アレクトー]を採用。敵使い魔のジョブを確認して、どちらを荒らしに行かせるかを決めていこう。敵に大型アタッカーが居ない場合は[クジンシー]で敵マナタワーを攻めよう。[クジンシー]の超覚醒時のスペックはATK110、DEF120と決して高くない。敵の高コスト使い魔が育ってからでは強気に攻め込めないので、[クジンシー]が超覚醒するまでの間にマナ差を付けられないよう、ロードの荒らしは積極的に仕掛けていきたい。[クジンシー]で敵マナタワーをうまく荒らせたら、[ニャルラトホテプ]の育成に移る。[ニャルラトホテプ]が育成できたら、《ストーンアタック》を持つ[アレクトー]や低コストの使い魔でアルカナストーンを積極的に破壊していこう。リードを奪えれば、後は[ニャルラトホテプ]が防衛に回る。超覚醒時のアビリティ《キルブレイク》は使い魔一体の撃破でアルカナストーンを大量に破壊するため、うかつに敵の低コストはストーン破壊ができなくなるぞ。アルカナストーンの残量差を付けて試合を有利に進めよう！

アーツ
「マリオネット」

「マリオネット」は敵使い魔の注意を自身に引きつけるというもの。アーツを発動すると、敵使い魔の行動を抑制できるためアルカナストーンでの攻防や、主力使い魔の戦闘時に重要なアーツとなる。





アビリティ《マイタワーアップA》

アビリティ発動時はシュータースタイルでもATK155となる。アルカナストーン防衛にも非常に役立つぞ。

SPEC

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	450	500	550
ATK	40	60	130(220)
DEF	70	90	160



不死 ボクオーン

サンプルデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
人獣		ガレアード	魔神	70	600	80	100	◯		ストーンアップD	ピンチアップA
不死		ボクオーン	七英雄	40	450	40	70				マイタワーアップA
人獣		ソエル	狂戦士	40	450	100	80			スロウヒール	スロウヒール
不死		ナイトメア	悪霊	10	300	30	30	◯			
人獣		ロッシュ	精霊獣	10	300	25	35				
人獣		ロロ	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
人獣		ルールー	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
人獣		ロード	アルティメットスペル			クイックドライブ			デッキ完成までの総コスト		500

ガレアード：破鎧甲（コスト20）自信のアルカナストーン破壊力が一定時間上がる。
ボクオーン：マリオネット（コスト50）範囲内にいるターゲット中の敵ユニット1体と、その周辺の敵ユニットの注意を、一定時間自身に引きつける。

運用解説

[ボクオーン]は超覚醒時のアビリティとして《マイタワーアップA》を持つ。自軍が制圧したマナタワー周辺での攻撃力が非常に高く、マナタワー防衛を得意とする使い魔だ。[ボクオーン]を超覚醒できれば、比較的容易に[ガレアード]を超覚醒まで育成可能になる。[ガレアード]の「破鎧甲」によるアルカナストーン破壊はチームの勝利に大きく貢献できるぞ！[ソエル]は高スペックを生かして、召喚後すぐに敵マナタワーへ向い、積極的に荒らしてプレッシャーを掛けよう。[ソエル]を覚醒させた場合は、[ガレアード]育成後に[ボクオーン]をアーツ要員として召喚止めで運用しよう。このデッキでぜひとも試してほしいのは、敵使い魔を「マリオネット」で引き寄せ、[ガレアード]のスロウアタックで捕まえるという戦法だ。アルカナストーン破壊中の敵や逃げようとする敵を引きつけて、確実に撃破していこう。もちろん、味方部隊の援護としても優秀だ。終盤では常にアーツ発動用のマナを確保しておこう。ただし、タワーから離れた状態でのスペックは高くないので、必ず強いユニットが周囲に居る状態で使いたい。

おとめろぶ

「LoV」大好き女子たちが「LoV」について深く、楽しく語る当コーナー。今回のテーマは復活使い魔として、「LoVⅢ」に参戦して来た過去の英雄たち！　懐かしい思い出にひたりつつも、やっぱり最後は毎度欠かせない主人公とチャット談義だったり。

部員紹介

TORI



過去のシリーズでは人獣の使い手だったが今作では幅広く試していたり。最近は闇ノ者を練習中。

のどぐろ



LoV稼働初期からのプレイヤーで、今はテオテレ担当。二人をいじらせれば右に出るものは居ない。

※この対談が収録されたのは6月20日現在で、バージョンアップされる前の話となります。

イラスト：TORI

七英雄の思い出

のどぐろ&TORI：久しぶりです＆ご無沙汰しております。

のどぐろ：いやーいろいろあって時間が空いちゃったけど、最近どうですか、『LoV』ライフは！

TORI：少し間隔が空いたんですが、この前「わだつみ太公望デッキ」やってきました！　ソエルに根元を荒らされるだけの人生だった……。しかし間も無く大型のアプデもあるので、モチベーションは高いです！

のどぐろ：そうだよね、なんといってもあれ、「七英雄」復活！　これはモチベーション上がらざるを得ないよ。それに、今月は『LoV』シリーズ6周年なんですよね！　いわば祭り！

TORI：あー！　そうですよね！　思えば、もう6年もこのタイトルと付き合ってきているのかあ。改めてシリーズの歴史の深みを感じます。

のどぐろ：うん。これ毎年思うんだけど長かったようで、あっという間の6年だった。そしてこの長い歴史の中でもやっぱり「七英雄」たちの衝撃はすさまじいものがあったね。

TORI：確かに（笑）。特にボクオーンのマリオネットには苦しめられました。

のどぐろ：4速ランダム移動ね（笑）。ボクオーンの機嫌次第でアルカナが一個無くなるゲーム……。ノエルの特殊はまあ正統派な感じだったけど、ロックブーケの引き寄せやらクジンシーのピタ止まり連環やら……。七英雄はとにかく暴れ回ったね。

TORI：七英雄は忘れたくても忘れられない存在ですよね。

のどぐろ：『ロマサガ』シリーズは大好きだったから、カード追加が発表された時はうれしかったし、いざ出てみたら性能もめちゃくちゃ良くて「これつえぇぇぇぇ！」ってなって嬉々として使ってた（笑）。

TORI：そして、さらに七英雄のほかにもインパクトの強い使い魔たちが復活することになりましたね。『FF』シリーズからはゴルベーザ、そして大人気の東方から博麗霊夢が登場！　そしてあの旋風を巻き起こした女神……。

のどぐろ：あー……ニーベルンヴァレスティのあいつ……。

TORI：四速シールド持ちの衝撃は本当に忘れられないです（笑）。

のどぐろ：4速シールドに加えて雲散ピンダメっていう完璧超人ぶり。イラストの美しさからは想像もできないようなエグ……強さで暴れ回ってた。

TORI：レナスに衝撃受けなかったプレイヤーって居ないんじゃないでしょうか。

のどぐろ：どの使い魔も懐かしいね。こいつこんなデッキに入ってぶいぶい言わしてたなとか無限に思い返される（笑）。『LoVⅢ』の使い魔としてはどんな印象かな？

TORI：うーん、どのカードもクセがあって面白そうですよねー。

のどぐろ：そうだよね。ボクオーンにしても、強そうなアビリティとアーツを持ってるけど、タワー付近限定のアビリティだったり、アーツのコストが高かったり。デッキはかなり工夫して組まないと性能を生かしきれない感じがある。

TORI：どんなデッキに入るのかなぁってなかなか想像がつかなくて、今から楽しみです。

のどぐろ：要注目のレナスも、攻撃の射程距離が伸び、固定ダメージも上乗せされるって見ると強そうではあるけど、スペック自体が上昇するわけじゃないから相手にぶつかられた時どうなんだろうって思うし。

TORI：操作のうまい人が使うとんでもない動きしてくる、みたいなカードなのかなって感じがしました。

のどぐろ：間合いの管理がめちゃくちゃうまいプレイヤーとか出てきそうだよね（笑）。そういう意味でも今回の新カードは追加されるのが楽しみ！

主人公とチャット

のどぐろ：主人公とかチャットの話題ってこれまでも出てきてるけど、バージョンアップで増えたチャット枠はどうしてる？

TORI：実用性が高そうなものを追加しました。でもゲーム中にそこまで活用できてないかも。操作に必死で（笑）。

のどぐろ：確かに。操作で追い付かないときもあるよね。私もなんだかんだで応用力のあるチャット以外はネタチャットだし。そもそもテオちゃん実用性の高いチャット少ないし。

TORI：あっ……（察し）、そ、そういえばキャラクター変更の話が大分前から出てますよね！　もしキャラクターが変更できるようになったら、スキピオみたいなチャット好感度高いキャラクターでチームのみんなを勇気付けてあげたいです。

のどぐろ：あー、スキピオのチャットはほんとに感じいいよね。

TORI：そうなんですよね。そういうわけで、今回の4コマはスキピオのチャットネタです。あとは担当編集がアズーラの「ああ」が死ぬほど好きだから入れてくれというリクエストもあり、二人の掛け合いにしてみました。

のどぐろ：なるほど。リクエストとかできるのか！　読者のみなさんも4コマのリクエストがあれば巻末のメールアドレスあてにぜひ送ってみてください！

TORI：え!?　あ！　そうですね！　お待ちしております！

口数の少ない面子



アーケードゲームファン必見の大イベント開催!

JAPAN GAMER'S LIVE

ジャパンゲーマーズライブ

8.30 SAT ★ 31 SUN

会場 ビッグサイト TFTホール

▼会場アクセス



SEGAのアーケードゲームはもちろん、複数のメーカーも加わった一大イベント!

2014年夏、アーケードゲーム最大規模のビッグイベント「JAPAN GAMER'S LIVE」が開催される！　このイベントでは、主催であるセガの主なアーケードゲームの大会や特別ステージが一日中開催される、まさにライブフェスのような内容となっている！　さらに、セガ以外にも、アークシステムワークスのアーケード版格闘ゲーム全国大会「あーくれぼ2014」や、コーエーテクモゲームスの『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』公式全国大会も同時開催！

残念ながら会場への参加が難しい人も、一部タイトルはニコニコ生放送での配信も決定しているので、こちらで参加してみてはいかが!?

チケット情報などと合わせ、常時更新される公式HPをチェックしよう。

公式サイト <http://amfes.sega.jp/>

8月30日（土）のタイトル

30日は、「あーくれぼ2014」を筆頭に、格ゲーイベントがアツイ！　さらに『CODE OF JOKER』では、公式大会「第2回ARCANA CUP」が開催されるぞ！　また、両日ともにmaimaiが贈る「maimai LIVE 2014 ～洗濯祭～」が開催され、ファン垂涎のライブが繰り広げられる！

8月31日（日）のタイトル

31日は、『戦国大戦』の公式大会「天覇への道」が開催！　アーケードゲーム最大規模の予選を勝ちぬいた猛者たちが集う！　また、『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』の全国大会に加え、『頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ』、『ボーダーブレイク スクランブル』でもイベントが開催される。

And more…

APM大会開催ぷら!　98ページでは、「ALL.Net P-ras MULTI」最大規模となる全国大会「D-1ULTIMATE CLIMAX」について解説ぷら!

長宗我部使い必見のザ・ゲス主君インタビューに加え、大祭 第七陣に付録する、あの作品とのコラボカードを初公開！

戦国大戦 1477 破府、六十六州の欠片へ

今回は、インタビューコーナーに長宗我部使いのザ・ゲス主君が登場！　そして大祭 第七陣の付録カードも初公開！　新情報&プレイヤーインタビューで戦国大戦熱をさらにアツく燃やしていこう！

戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

全国大会はもちろん、Ver.UP や宴武将など、常に動く戦場を意識せよ！

第二回 戦国大戦 公式全国大会「天覇への道」の各予選が絶賛開催中の本作。約二年ぶりの全国大会に向けて上位プレイヤーの機運が高まる中、多くの家宝や計略などに調整が加えられたVer.2.22Cが稼働。共通のシステムとして「将配」のライン切断に必要な時間の短縮といった調整も加わった。

さらに、宴武将キャンペーン第11弾で今回紹介している五名の武将が追加。これらの武将は、いずれも独自の計略を所持しており、特に【SR】長尾為景と、【R】武田信虎は非常に特殊な計略効果を持っている。未所持のプレイヤーも、現在、先行スタンプキャンペーンが開催中なので、基本的にゲームをプレイするだけで入手可能となっているぞ。

このように、大会期間中でもめまぐるしく展開している本作の中で、今回の記事では、魔法のランプ主君による新コーナーや、ザ・ゲス主君による長宗我部家を大プッシュしたインタビュー、そして、シリーズ七冊目となる「戦国大戦界 大祭 第七陣」に付録するEXカードを初公開！　ギュっと詰まった特選情報をたん能有れ！



今回追加された宴武将は、特殊な計略を持つ武将が多い。自分で使用する際はもちろん、相手にしたときのこを考え、必ずカード裏のテキストを確認しておこう。



【SR】織田信秀

計略「猛虎の大牙」は、武力が上がり、自軍の士気が10以上でさらに移動速度も上がる単体強化計略。【R】織田信定など、発動後に士気が上昇する系計略との組み合わせが安定して使いやすい。また、必要の低さを生かし、厳しい守りの場面などでは、最大士気が10以下でも使用していきたい。



【SR】長尾為景

「和而不同」は、自身の武力と移動速度を強化し、効果時間終了後に自身が撤退。すると、その際に、自身に掛かっていた上昇効果を味方の上杉家の武将に移すという特殊な内容となっている。ただし、あくまで能力を移せるのは「効果終了時に撤退」した場合のみなので、効果中の撤退は厳禁！



【R】武田信虎

「大悪無道」も自身を武力を強化する単体強化計略。そして、ここからが特殊な内容となっており、計略効果中に自身が撤退した場合、味方部隊のいずれかを撤退させ、自身が撤退した味方部隊の位置で復活する。撤退させる味方の武家縛りが無いので、二武家以上でのデッキ運用が可能だ。



【R】一宮宗是

「1になぁれ」は、効果範囲の最も武力の低い敵部隊を"自身と同じ武力と統率力"にする計略。何かしらの効果で自身の武力が強化されている場合は1にならないので注意。また、強力な内容ゆえ、効果時間は少々短い。



【R】相合元綱

「今義経の武」は、毛利家おなじみの武力と兵力が上限を超えて回復後、効果終了に兵力が下がるという内容。最終的には、発動時より二割ほど兵力が回復することとなる。毛利家の貴重なコスト2の騎馬隊としてもうれしい追加武将だ。

参加はもちろん、観戦でも「天覇への道」を楽しもう！

第二回 戦国大戦 公式全国大会「天覇への道」の店舗予選が絶賛開催中！　店舗予選は、2014年7月6日（日）までとなっているので、出場するか悩んでいるアナタも、ぜひ思いきって参戦してほしい！　例え、店舗予選を突破出来なくとも、その経験がきっと戦国大戦ライフのプラスになるはずだ！　そして、店舗予選後、2014年7月19日（土）からは、エリア決勝大会開催が開催される。地域の代表となる主君の誕生を見逃すな！　また、一部エリア決勝会場では、特別なイベントも開催予定とのことなので、詳しくは公式HPで確認してほしい。



魔法のランプ主君が毎回過去Ver.を振り返りつつ、読者の質問にも答える新コーナー！

流浪の民 魔法のランプが行く！

質問や感想などなど、お便りお待ちしております！

唐突に始まりました当コーナー！　皆さんからの質問を受付中です！『戦国大戦』の疑問点や、遠征のコツなど、何でも聞いてください（笑）。僕なりに必死に回答させていただきます！

今回は初回ということで、僕のデッキ迷走話を聞いてください（笑）

Ver.2.22B稼働。猛威をふるっていた、【R】武田晴信、【R】伊勢新九郎、【R】木下藤吉郎、【UC】香宗我部親秀などの下方修正に加え、なんといっても100枚近い上方修正‼　特に【UC】西園寺公広などは、ここから多く見かけるようになりましたね。ほかにも、【1.0SR】織田信長、各種今孔明の軍法、【2.0SR】豊臣秀吉など、挙げだしたら切りがありません！　そして、このVer.僕の推しメンは【R】津軽為信。一目惚れでした！　ですが……何回かデート（大戦）を重ねていくうちに、お互いの価値観の違いで別れることになりました。あとほんの少し速く走ってくれるだけで僕の気持ちは変わっていたのにアイツは……。久々に生涯のパートナーに巡り会えたと思っていたのに残念でした。次を捜します！

そして迎えた現行のVer.2.22C。たくさんの家宝に調整が入りましたね。中でも「へし切り長谷部」はすごく良い家宝になったと思います。噛み合うデッキさえ見つけることができれば流行しそう！　計略では、島津の「いざ白雲の末」、「狂鬼怒涛」の上方に目が気になっています。

そして、絶賛デッキ迷子の僕ですが、二年近く付き合ってきました【R】佐竹義宣とも、そろそろ破局しそうです。最近のデート（大戦）でもマンネリ感が強くお互いトキメキません……。生涯のパートナーと思っていただけに残念です。次を捜します！

天覇への道は、全国を巡ります！

話は変わって「天覇への道」がスタートしましたね！　この本が出るころにはエリア決勝への切符も残りわずか。絶対に半分以上は観に行くので、皆さん、よろしくお願いします！　そしてそして、肝心の僕は悩んだあげく地元で出場させていただくことにしました！　地元＝東京ではなく、地元＝広島ですからね（笑）。同郷の全一に負けないよう、古株として頑張ります（笑）。

次号で"日本勢"の本領を発揮します！

こんな感じでゆる～く始めました当コーナー。レギュラーでいかがでしょーか!?　今回は質問が無かったので、最近よく聞かれるデッキについて書いてみましたが……まだ結論が出てません！　第一回で打ち切りにならないよう、たくさんのお便りお待ちしております。本当に（泣）。

次号では『天覇への道』各エリア決勝のレポートを、プレイヤー同士ならではの視点でお届けできればと思っています！　なので……応援よろしくお願いします！　これからも唯一無二の「日本勢」として飛び回りますので見つけた際には気軽に声をかけてくれると嬉しいです！

当コーナーへの質問や相談は、以下のメールアドレス、または巻末の住所までお送りください。

post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

戦国大戦界 大祭 第七陣 8月8日（金）発売予定！

シリーズ七冊目となる、別冊ムック「戦国大戦界 大祭 第七陣」が8月8日（金）に発売予定！

今回のDVDでは、『戦国大戦』トップランカーたちによる「強くなるため」の特別講座、第二弾を収録！　デッキごとの運用法をテーマに、人の目線を視覚化する特殊カメラを使用した映像など、本作でしか見ることができない映像が満載。おなじみのランカー＆声優陣たちが繰り広げる特別講座で、戦国大戦力を向上させよう！　さらに、ロケ企画「たまに行くならこんな城」の第二弾も収録！　黒田家ゆかりの土地、福岡での珍道中は必見だ。

また、誌面では、web生放送「戦国大戦界 生祭」のリニューアルに関連した声優インタビューや、今までになかった特集企画なども掲載しているぞ！

そして、特別付録のEXカードは、ニンジャスレイヤーコラボカードの【EX】初芽！　人気キャラクター、ヤモト・コキは『戦国大戦』でどんなワザマエを披露するのか!?

書名：戦国大戦界 大祭 第七陣
発売日：2014年8月8日（金）予定
仕様：フルカラー 32ページ＋トールケース付きDVD＋
ニンジャスレイヤーコラボカード【EX】初芽

本誌限定特別付録
EX初芽





※表紙画像は実際の内容とことなります。

エンターブレインの通販サイトエビテン（http://ebten.jp）や全国の書店などで、絶賛予約受付中！

トップブレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第10回：ザ・ゲス主君

記念すべき10回目は、長宗我部使いのザ・ゲス主君が登場！　生祭などで見せるおちゃらけたキャラクターからは想像できない、計算高い立ち回りを得意とするプレイングの秘密に迫る！



——『戦国大戦』を始めたきっかけについて教えてください。

ザ・ゲス（以下、ゲス）　前身となる『三国志大戦』をガッツリプレイしていたので、同シリーズの新作ということで自然な流れで始めました。もともと歴史が大好きなので、作品テーマにも興味があったのが大きかったのかもしれません。

——始めた時期はいつごろなのでしょうか？

ゲス　稼働初期からプレイしています！　そのころは、『三国志大戦』と一緒にプレイしていました。初期のころには、まだ『三国志大戦』ランカーで『戦国大戦』をガッツリプレイしている人が少なかったので、「流行ではないけど、そこそこ強いカード」を使って勝ち続ければ名前が売れるな！　と思い、絶妙な強さだった【SR】太原雪斎を使っていました（笑）。

——アナログTCGや、ほかのアーケードゲームはプレイされていたのでしょうか？

ゲス　『三国志大戦』を始める前、中学生くらいのころから『マジック：ザ・ギャザリング』をプレイしていました。このころからデッキを作るのが好きだったんですよね。アーケードゲームでは、音ゲーや格ゲーで遊んでいました。

——大戦シリーズにはまったきっかけはどんな要素だと思いますか？

ゲス　やはり、アナログカードを操作するだけで、リアルタイムにゲームを遊べるところですね。その前に、PCでリアルタイムストラテジーもプレイしていたのですが、『三国志大戦』と比べると一試合が長く、対して『三国志大戦』は約10分くらいの短い時間に、操作や戦略がギュッと詰まった感じがしたのも好印象だった記憶があります。

——一週間にどのくらいプレイされますか？

ゲス　時期にもよりますが、一週間に四～五日ほどですかね。ただ、つい最近、最寄りのゲームセンターに『戦国大戦』が復活したので、これからは少しペースが上がるかもしれません！

——一日、何戦くらいプレイされるのでしょうか？

ゲス　平均で一日、九戦くらいですかね。小心者なので六連勝くらいすると「もう今日はこれくらいでいいか！」と言い聞かせ、満足して帰ることもありますが（笑）。逆に負けが込んでくると、ちょっと頭に血が上り、仕事終わりでも閉店時間ギリギリまで20戦くらいプレイしていることもあります。ただ、そろそろ体力的にキツくなってきたので、よっぽどのことが無い限りは、一日30戦以上はやりませんね。そう思うと、同年代の魔法のランプさんなんて、平気で50戦くらいやっているので、すごいなと思いますよ（笑）。

——たしかに、最近のランカーさんはゲスさんたちより、少し若い方が増えてきましたね。

ゲス　そうなんですよ！　20歳前後の人も多いみたいで。僕らの身内では、30代を超えるプレイヤーは「長老」と呼ばれているのですが、そろそろ僕も長老が見えてきちゃいましたからね（笑）。

——やはりゲームをプレイされるときは、友人と一緒が多いのでしょうか？

ゲス　そうですね。ちょっと熱くなっているときは一人で黙々とプレイすることもありますが、基本的に友人と一緒にプレイすることが多いですね。このゲームは、ほかの人と一緒に遊び、アドバイスなど意見を交換し合うことで、さらに面白く、上達できるゲームだと思っています。

ザ・ゲス主君が語る長宗我部家の魅力と

長宗我部年寄り温泉丼サウナもあるよデッキの極意

※命名：ザ・ゲス

NO.	武将名	武	統	特技	計略
長015	【R】長宗我部国	6	7	槍	土佐の礎（4）
長013	【SR】水心	3	6	騎	天女の導き（4）
長037	【UC】長宗我部親吉	6	3	槍	脇城の剛勇（3）
長034	【UC】香宗我部親秀	5	6	槍	孤立無援（5）
長011	【R】祥鳳	2	1	弓	叱咤激励（7）



計略はもちろん、統率力も意識して組んだデッキです。長時間回復系の計略は操作量が多く、また、慎重な操作も必要なため、あえて騎馬隊を一部隊にしています。

長宗我部家の魅力とは!?

最大の魅力は、なんといっても〈一領具足〉のモードチェンジです！　ハイリスクハイリターンの特技ですが、データをもとにしっかりと戦術を組めば、メリットのみを生かす方法が出てきます。基本的に序盤～中盤に下準備をし、相手に攻められてからのカウンターが得意なデッキが多いので、ちょっとMっぽいですけどね（笑）。少々独自の戦術が必要になりますが、ぜひ一度試してみてください！

民兵の得意、不得意

民兵は、復活時間の短さが唯一無二の魅力です。開幕はとにかく前に出して相手の大筒発射妨害をしつつ撤退していきます。長宗我部家のデッキ全般にいえることですが、後半の爆発力が高い分、民兵のみで戦う開幕はキツいことが多いので、守るだけではなく、少しでも前に出て相手が自陣に侵入することを妨害したいですね。統率力が低いので、こちらが「行くぞ！」という強い気持ちで前に出ましょう！

長宗我部家の苦手な相手

高武力の鉄砲隊、なかでも雑賀衆が天敵です。とにかく【狙撃】による射撃がキツい！　相手は比較的武力が高めですし、こちらは民兵だと近づく前にすぐに撤退してしまいます。戦兵に切り替えても一部隊に集中砲火を受ければ撤退してしまいます。少々苦肉の策ですが、【SR】水心の「天女の導き」でなんとかごまかしましょう（笑）。最近はカードが増えてきて騎馬隊の選択肢も増えましたが、【SR】水心を入れるとデッキの応用力が増すのでオススメです。

デッキ基本コンセプト

【R】長宗我部国親の「土佐の礎」と、そのほかの計略を重ねて徐々に攻城を奪うデッキです。序盤に民兵時の「土佐の礎」を設置し、そこで相手の計略を引き出せるのが理想です。その後、【UC】香宗我部親秀の「孤立無縁」で戦兵に切り替え、戦兵の「土佐の礎」を設置。回復効果と武力アップで後半は常に敵城付近で戦える状況がベストですね。

戦国はみだし版

統率力が高いデッキに対しての攻め方: 上記で解説している開幕に民兵を前に出し続ける戦術ですが、統率力が高いデッキに対してはどうしても前に出ることができません。そんな場合は、士気が溜まったらすぐに戦兵に切り替え、相手のペースを崩すことが重要です。例え相手の部隊をあまり落とせない状況でも、早めに【UC】香宗我部親秀の「孤立無援」を使用し、大筒戦で優位に立つことを優先してください。

ハンドスキルでは勝てないので、データ量で戦います！

——注目しているプレイヤーはどなたでしょうか？

ゲス　羽衣狐@京♪主君ですね。本当に毎回すごい内容のデッキで、なおかつ勝ち続けていることに驚きます。僕は最近、ハンドスキルが追い付かなくなってきたので、どちらかというと「詰め将棋」的な勝ち方になるのですが、羽衣狐@京♪主君は、最後の最後まで追い込んでもハンドスキルで一気に逆転される印象があります。

——好きな武将カードはありますか？

ゲス　ぜんぜん使っていないですが、長宗我部家の【C】谷忠澄が好きですね。セリフが面白いんですよ！　あと、こちらもぜんぜん使っていないのですが、【C】公文重忠とかも好きですね。なんか昔の農民に居そうな顔といいますか。やはりゲームで使い続けている長宗我部家のカードは全般的に好きです。いずれ、長宗我部ゆかりの地巡りをしたいと思っているくらい大好きなんですよ（笑）。

——逆に苦手な武将は居ますか？

ゲス　カードと言いますか、他家全般が苦手なイメージですね。【SR】太田道灌や【UC】西園寺公広といった計略が強力な武将や、【R】柳生宗厳のような序盤に強いカードが多い印象です。長宗我部家は当然ながら開幕の民兵時に攻められると、どうしても押されてしまいますので、序盤からグイグイ来るデッキは他家に限らず苦手かもしれません。

——『戦国大戦』をプレイする上で意識していることはありますか？

ゲス　計略や基本システムのデータです。例えば、自城から部隊を出撃させる際、ミニマップで武将アイコンが点滅しますよね？　あの点滅が11回目で部隊が出撃するんですよ。なので、例えば自城からの出撃で家宝を使う際は、10回目の点滅で発動することで、家宝効果が発動した状態で接触でき、尚かつ効果時間を最大限に生かすことが可能です。ほかにも共通のシステムでは、槍足軽が自城から敵城にたどり着くまで約7カウント掛かります。これを考慮し、相手が計略を使用してきた場合、その計略の効果時間と、どのラインで計略を発動したのかを確認すれば、一旦引いた場合の護りが何カウント必要かが見えてくると思います。

——それらのデータはご自身で確認されているのでしょうか？

ゲス　自分でも調べることもありますが、基本的にSNSなどでデータ公開している方の情報をもとに、気になるところを自分でも確認するという感じです（笑）。さすがにここまでカードの量が増えると自分だけでは無理がありますからね。

ほかにも、自分のコンディションを理解することも大切だと思います。最近は歳なのか、疲れなのかは分かりませんが、カードを動かせる日と、ぜんぜん動かせない日との差がすごくて（笑）。なので、その日の最初の方に開幕のぶつかり合いで二回以上、迎撃を受けたら「今日はダメなんだな」と思い、シビアな突撃は狙わず、多少の城ダメージより部隊がそろうことを優先し、どっしりと構えた状態で戦うようにしています。

——ゲスさんなりの上達の秘訣を教えてください。

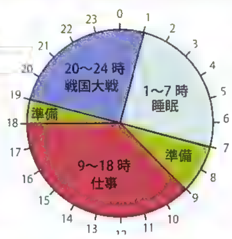
ゲス　まず第一に回数をこなすこと。そして、次にプレイする環境を作ることです。具体的には、一緒にプレイし、意見を交換し合える仲間を作ることですね。一人でプレイしていると、どうしても考えが一辺倒になりがちなので、ときにはアドバイスをもらうことも必要だと思います。少々ハードルは高いですが、このゲームは、ゲームをプレイするだけでなく、知識を得ることだけでもどんどん強くなれるので、非常に重要な要素だと思っています。

——最後に読者に一言お願いします。

ゲス　『戦国大戦』をプレイすれば、いろんな人と知り合えて楽しいはず！　これからも一緒に『戦国大戦』で遊びましょう！

ザ・ゲス主君 人物像

ザ・ゲスという主君名にも関わらず、面倒見が良く、真面目で、そしてデータを重んじる戦術と、ほとんどゲスな部分が見つからないザ・ゲス主君。すでに「天覇への道」の店舗予選は突破しており、エリア決勝を抜け、決勝大会の会場で"ゲス攻め"を披露する姿を期待したい。



ザ・ゲスプロフィール

年齢……………………27歳
血液型………………A型
ホーム………………熊本県のゲーセン
好きな食べ物……チョコレート、じゃがいも、ようかん
嫌いな食べ物……レバー、臭いチーズ
好きなカード……長宗我部家
苦手なカード……【1.1SR】真田昌幸、島津家全般

苦手なデッキを知り、対策を

準備に時間が掛かるので、中盤で強力なフルコンが可能なデッキは少々苦手です。

対策としては、家宝頼みになるのですが、【R】長宗我部国親に家宝「富士茄子」を装備させ、統率力9の民兵を相手の大筒に投げ続けます。そして、士気が9くらいになったら、「土佐の礎」を設置。そこで相手が計略を使ってこないようなら、すぐに「孤立無縁」を使用し、攻城戦を開始します。そうなると相手は計略を使用しなければ守りきれないので、士気差が埋まります。そうしたら、【R】長宗我部国親だけ撤退まで戦い続け、そのほかの部隊は適度なタイミングで引き上げることで、時間稼をしつつ、残りの部隊も自城に帰れるはずです。その後の相手のカウンターは、多少の城ダメージを覚悟しつつ、富士茄子を使って守り切れば、カウンターでもう一回攻め込めるはずです！　とにかく相手の理想通りの動きをさせないよう、こちらが主導となり戦場をかき回しましょう！

開幕の立ち回りと家宝について

家宝は相手によって多少切り替えますが、相手が単純に武力でぶつかり合うタイプのデッキならば、こちらも武力上昇系を選択します。その際、個人的にオススメなのが「へし切長谷部」や「朱塗合子形兜」のような主効果で統率力が上がる家宝です。「土佐の礎」は効果時間の統率力依存が高く、普段は約62カウントの効果時間が、統率力が2上がるだけで、約75カウントとなり、士気が7溜まっている状況で使用すれば、試合終了まで効果が続きます。

開幕の配置は、相手の〈伏兵〉や〈猛襲〉にもよりますが、基本的に【R】祥鳳を大筒上、【SR】水心の〈防柵〉を城門前に配置。あとの部隊は相手の大筒前に配置し、開幕と同時に大筒を妨害します。序盤の民兵は、単純なぶつかり合いでは不利となるので、相手との大筒ダメージ差を少なくすることが重要ですね。そして、上記のカウントを参考にしていただき、試合終了付近まで「土佐の礎」が続くタイミングで相手の大筒側に民兵時の設置陣を設置します。

中盤、終盤での立ち回り

「土佐の礎」設置後は、部隊をそろえてラインを上げ、最初の接触時に「孤立無援」で戦兵に切り替えます。相手も計略を使ってくるはずなので、せん滅されないよう注意しましょう。最悪、統率力の高い【UC】香宗我部親秀だけ撤退覚悟でラインを上げ時間を稼ぐ方法も有効です。中盤は基本的に相手の攻撃ターンとなるので【R】祥鳳の横弓を有効活用しつつ、城門と攻城力の高い部隊を優先的に攻撃し、自分の部隊が撤退しないように防衛しましょう。自軍の城ゲージが二割くらい残っていれば逆転可能なので、なんとか耐えてください！　そして、相手の部隊をなんとか撤退させたら、カウンター開始！「土佐の礎」に戦兵の「土佐の礎」を重ね敵城に張り付き攻城を狙います。この際、兵力が減ってきた部隊は、攻城ラインから離れ兵力回復にまわり、ほかの部隊で攻城。といった感じでローテションし、【SR】水心の突撃で確実に攻城をサポートします。ちょっと駆け足でしたが、ぜひ一度挑戦してみてください！

戦国 はみだし版

終盤の攻城戦補足：終盤の敵城張り付き時は、相手の計略内容で重ねる計略を変更します。武力が大きく上昇する計略ならば「叱咤激励」、超絶強化の騎馬系なら「天女の導き」で槍を出し、突撃をさせないよう立ち回るのが有効です。また、鉄砲系計略も相手の鉄砲発射時に「天女の導き」で一度回避しつつ兵力回復効果を上乗せすることで相手のリロード中に、こちらの兵力が大きく回復するため有効な対抗策となります。

4人vs1000体のゾンビFPS

LEFT 4 DEAD -生存者たち-

レフトフォーデッド



PCやXbox 360で人気のゾンビFPSアクションゲームシリーズが、アーケードに登場することが決定。新たに詰め込まれたアーケードならではの要素を中心に、その魅力に迫っていこう。

LEFT 4 DEAD -生存者たち-

- ■メーカー：TAITO
- ■ジャンル：ゾンビサバイバルアクション
- ■操作方法：マウス＆グリップコントローラー
- ■発売日：今冬稼働予定
- ■使用基板：TAITO Type X3
- ■ネットワークシステム：NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

プレイヤーの連携でゾンビ大軍団に勝利せよ！



FPSというと対戦ゲームを連想しがちだが、『LEFT 4 DEAD（以下L4D）』ではプレイヤー同士が協力し合いゾンビへと立ち向かっていく。攻撃にはショットガンやスナイパーライフルなどの遠距離武器と、刃物や鈍器といった近接武器を使い分ける。『L4D』シリーズの特徴として、他プレイヤーからの助けがないと行動不能といった状況が頻繁に起こるのだが、本作ではミニマップが表示されない。生き残るためにはお互いの位置を常に把握し、息の合った連携が必要となってくるのだ。



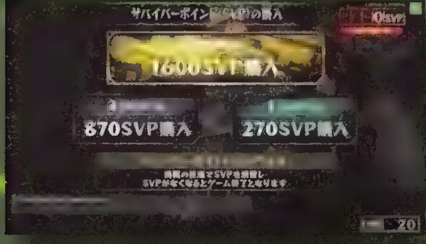
力をあわせて生き残れ!!



NESiCAを使うことで、獲得した各種アイテムによるキャラクターのカスタマイズも可能だ。

アーケード版ならではの要素に注目

操作方法は左手のグリップコントローラーで主にキャラクターの移動、右手のマウスで視点移動や攻撃を仕掛ける。プレイは時間制でクレジット投入でポイントを購入していく。主人公の四人が、アーケードからの新キャラクターという点にも注目！





本作がシリーズ初プレイとなるプレイヤーでも、すぐに操作ができる分かりやすいデバイスだ。



がアーケード参戦!!

個性豊かなゾンビたちが襲い掛かる！

『L4D』シリーズの隠れた主役ともいえるのがゾンビたちの存在だろう。ジョッキーの攻撃は飛び付かれたが最後、プレイヤーは行動の自由を奪われてしまう。こうなると、ほかのプレイヤーに撃ち落してもらわないと操作不能となってしまう。また、恐るべき攻撃力を誇るウィッチは眼が見えないが、物音にはとても敏感だ。細心の注意を払ってやり過ごすのが無難だ。



飛び掛る恐怖
ジョッキー



止まらない重戦車
タンク



最恐の刺客
ウィッチ

ゾンビとの対決まで各自準備して待て!!



ロケテストリポート

去る5月23日から25日までの3日間、全国各地にて本作のロケテストが実施された。開催された店舗は、東京からHey、横浜からラウンドワン横浜駅西口店、名古屋から名古屋レジャーランドささしま店、大阪からセガ難波アビオンの4店舗だ。各店舗共に多くのプレイヤーで賑わい、女性プレイヤーの数が目立っていたのが印象的だった。製品版で使用可能なゲーム内アイテムもプレゼントが用意されていたぞ。



ロケテ中は、NESICAを使用することで「アバターTシャツ」や「金のフライパン」といったゲーム内アイテムがプレゼントされた。上の画像は「通常のフライパン」を使用したときの映像。金のフライパンは少し強化されているらしい。

インプレッション　げっつ☆先生

今回のプレイが『L4D』シリーズ初挑戦だったけど、まずは操作系が分かりやすかったのが印象的。思い通りに動くキャラと、ぶっ放しまくりのショットガンでゾンビなどイチコロ！　と思いきや、なんだこの怒涛のように押し寄せてくるゾンビたちの大軍団は!!　なるほど、こりゃあ協力しなくてはどうしようもない。というわけで、一緒にプレイしたちくわさんの後ろを付きまとい、ゾンビに馬乗りにされては助けられ、吊るし上げられては助けられ、高所から足を踏み外してぶら下がっては助けられ……。いやあ、このゲーム、大勢でワイワイと遊ぶのが楽し過ぎ！　全国協力での協力プレイからパーティゲーム感覚のローカルプレイまで、遊び方はいろいろありそう！

インプレッション　ちくわ

本作の原作となっている『L4D2』を今なおプレイしている身としては、移植に不安もあったのですが、いざプレイしてみれば中身はまさに『L4D2』、いやそれ以上！　専用操作デバイスの使いやすさに加え、家のPCでプレイする時と違って、通信ラグがほとんどない！　これだけでも、ゲーセンまで来てプレイしたくなりますね！（笑）　さらに道順を示す矢印や、プレイ用のポイントが残っている時間内なら、一番先頭に居るプレイヤーのそばに復活できる追加仕様が、初心者にもやさしいかと。アーケードオリジナルの外伝ステージや、原作プレイヤーにはおなじみ、ゾンビになれちゃう対戦モードについても目下いろいろ検討中とのことで、こちらも大いに楽しみです！

パズドラ バトルトーナメント
PUZZLE & DRAGONS BATTLE TOURNAMENT
ラズール王国とマドロミドラゴン

アップデートでの追加要素をまとめて紹介!

パズドラ バトルトーナメント -ラズール王国とマドロミドラゴン-
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型パズルRPG
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年4月24日（稼働中）
■使用基板：――
■ネットワークシステム：NESYS

稼働から2カ月ほど経過し、大きな盛り上がりを見せる本作。今回は、6月のアップデート情報をまとめて紹介していこう。

Text:飛鳥

新システム「ルーキーサポート」と「チャレンジバトル」

「ルーキーサポート」とは、「全国バトルトーナメント」プレイ時、予選、準決勝、決勝のどこで負けても、モンスターが獲得できる「交換チケット」が3枚もらえるというシステム。全国クラスがビギナー～アマチュアクラスのプレイヤーが対象で、モンスターの獲得や育成がしやすくなる。

一方「チャレンジバトル」は、全国クラスがプロクラス以上のプレイヤーが対象で、「全国バトルトーナメント」の準決勝または決勝時、一定以上自分よりレベルの高いプレイヤーと対戦する際適用される。適用された試合とその勝敗で報酬は変化。詳しい報酬の分岐は右下にまとめて掲載したので参考にしよう。新システムを活用して『パズバト』をより楽しもう！



「ルーキーサポート」対象クラスのプレイヤーは「ルーキーボーナス」として「交換チケット」を必ず3枚獲得できる。これを活用して、モンスターを育てていこう!



「チャレンジバトル」が適用される試合では、このように試合前に「チャレンジバトル」と表示される。格上のプレイヤーとの戦いになるため、いつも以上に気を引き締めて試合に臨み、勝利を目指そう!



準決勝・決勝の両方で「チャレンジバトル」が適用され、その両方を勝ち抜いて優勝すると、チャレンジバトルボーナスとしてガチャドラが何と金色のゴッドフェス仕様になるのだ!!

チャレンジバトルにおける報酬の分岐

- 準決勝・決勝の両方でチャレンジバトルとなり優勝した場合は、交換チケット4枚獲得＋金色のガチャドラ。
- 準決勝・決勝の両方でチャレンジバトルとなり、決勝で敗退した場合は、交換チケット4枚獲得。
- 準決勝・決勝のどちらかがチャレンジバトルで優勝した場合は、交換チケット4枚獲得。
- 決勝のみチャレンジバトルで敗退した場合は、交換チケット3枚獲得。
- 準決勝がチャレンジバトルで敗退した場合は、交換チケット2枚獲得。

『パズドラ』との連動で"ワルキューレ"をもらおう!

スマートフォン版『パズル&ドラゴンズ』をプレイしていると、本作でワルキューレが入手できる。未入手の人は、すぐに下の手順を参考にしてワルキューレをゲットしよう！

ワルキューレ入手の手順

①NESiCAを使って『パズバト』をプレイしよう。
②スマートフォン版『パズル&ドラゴンズ』のメニューから「その他」→「ユーザー情報」→「パズバト連動」と選択していこう。
③NESiCAの裏面に記載されているシリアルナンバーを入力しよう。これで仮登録が完了だ。
④仮登録完了後、同じNESiCAを使って『パズバト』をプレイし、連動画面で「はい」を選択しよう。これで初回連動特典として"ワルキューレ"が手に入る。



回復タイプ 主属性：光
リーダースキル：戦乙女の誇り
（味方の回復タイプの攻撃力が20%アップ）
スキル：攻撃態勢・光
（回復ドロップが光に変化）

『パズバト』のモバイルサイトがオープン!

オープンしたモバイルサイトは、無料コースと有料コースの2種類から選択でき、無料コースではプレイヤー情報の閲覧が可能。有料コースではそれに加えてプレイヤーのカスタマイズやモンスターの強化なども可能になっている。NESiCAをモバイルサイトに登録して、キミの『パズバト』ライフをもっと楽しくしよう！



『パズバト モバイルサイト』
http://www.padbt.net/
無料コース：月額無料
有料コース：月額300円（税別）

※Android2.3以降及びiOS（iPhone4以降）を搭載したスマートフォンに対応しています。その他のOS（Blackberry、Windows Phone）は非対応となっていますのでご注意ください。

アバター衣装、プレート、プレイヤースキルがそれぞれ追加！

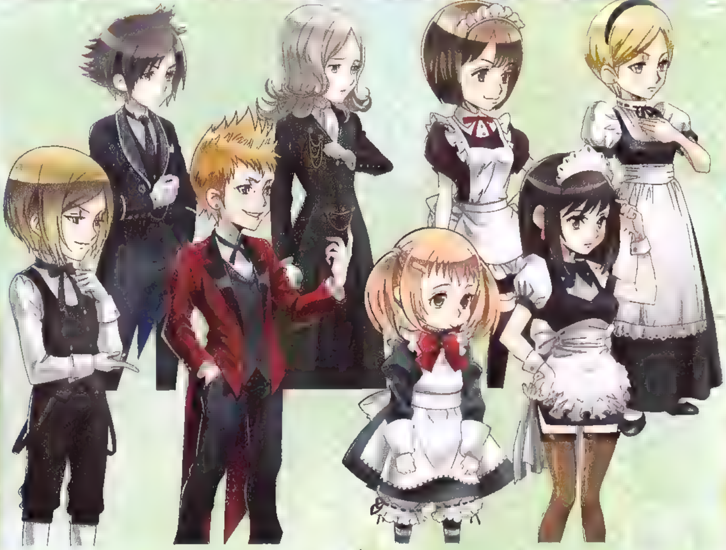
アバター衣装では男性に執事、女性にメイドの衣装が、そしてプレートにはフラワータイプが追加された。好みや気分に合わせてカスタマイズを楽しもう。そして、プレイヤースキルにバランスタイプのモンスターを行動不能にする"バランスタイプ封じ"が追加。自分の戦術や相手のチーム構成を考えながら組み込み、活用してみよう！



バインド系のスキルは、相手のチーム構成によっては強力な効果を発揮。モンスターやチーム編成の流行をチェックしながら活用したい。

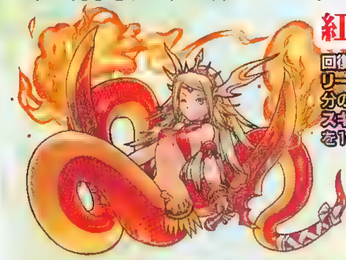


衣装やプレートは気分や好みに合わせて楽しめる。プレートのパターンは複数追加されているので、独自のカスタマイズでアピールしよう。



神タイプや進化モンスターが続々追加!!

追加されたモンスターは、既存モンスターの進化後や神タイプのモンスターたち。ぜひ追加されたモンスターたちをゲットして、チームの強化はもちろん新しいチーム編成や戦術を考えてみよう。ここでは、追加モンスターの一部をタイプ、属性、スキルなどと併せて紹介しよう。



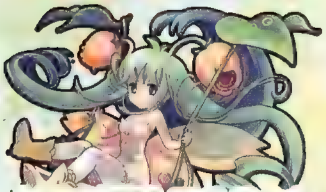
紅蓮の女帝・エキドナ

回復タイプ　主属性：火
リーダースキル：煉獄(攻撃の後、敵全体に自分の攻撃力×50%の追加攻撃)
スキル　：威嚇(敵全体のモンスタースキル発動を10秒間遅らせる)



大海の歌姫・セイレーン

回復タイプ　主属性：水
リーダースキル：癒しの舞(ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPが回復力×60%回復)
スキル　：防衛体制・水(火ドロップが回復に変化)



大樹の精霊・アルラウネ

回復タイプ　主属性：木
リーダースキル：癒しの舞(ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPが回復力×60%回復)
スキル　：キュアー（味方モンスターのHPが回復力600%分回復する)



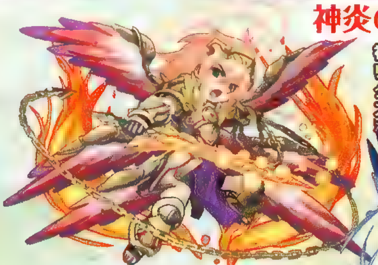
天聖の神姫・エンジェル

回復タイプ　主属性：光
リーダースキル：癒しの舞(ドロップを消したターン、各味方モンスターのHPが回復力×60%回復)
スキル：ヒール(味方モンスターのHPが回復力300%分回復する)



常世の魔女・リリス

回復・悪魔タイプ　主属性：闇
リーダースキル：クイックブースト(味方モンスターのスキルチャージ時間を6秒短縮)
スキル　：毒の霧(3ターンの間、敵全体を毒にする)



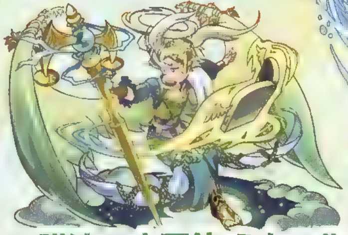
神炎の熾天使・ウリエル

神タイプ　主属性：火　副属性：光
リーダースキル：炎の神託(味方の火属性モンスターのHPと回復力が20%アップ)
スキル：聖炎の奇跡(光ドロップを火に、闇ドロップを回復に変化)



神託の大天使・ガブリエル

神タイプ　主属性：水　副属性：光
リーダースキル：水の神託(味方の水属性モンスターのHPと回復力が20%アップ)
スキル　：聖水の奇跡(光ドロップを水に、闇ドロップを回復に変化)



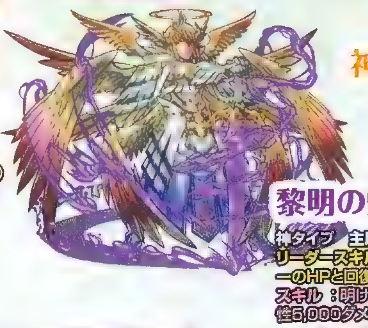
護法の大天使・ミカエル

神タイプ　主属性：木　副属性：光
リーダースキル：風の神託(味方の木属性モンスターのHPと回復力が20%アップ)
スキル：聖樹の奇跡(光ドロップを木に、闇ドロップを回復に変化)



神癒の大天使・ラファエル

神タイプ　主属性：光　副属性：光
リーダースキル：光の神託(味方の光属性モンスターのHPと回復力が20%アップ)
スキル：神癒の奇跡(全ドロップを回復に変化)



黎明の熾天使・ルシファー

神タイプ　主属性　：闇　副属性：光
リーダースキル：闇の神託(味方の闇属性モンスターのHPと回復力が20%アップ)
スキル　：明けの明星(HPが1になるが単体に闇属性5,000ダメージ)

※記事中に掲載しているデータは2014年6月20日時点のものとなります。

BEAT MAXIMUM

今回はリフレク、ポップンの新作に加え、プロデューサーDJ YOSHITAKA氏のインタビューも掲載！

REFLEC BEAT groovin'!!

リフレクビート グルーヴィン!!

絶賛稼働中のリフレクシリーズ最新作！　ここでは本作の新要素をピックアップして紹介しよう。Qrispy Joybox & DJ TOTTOのインタビューも合わせてチェックだ！

REFLEC BEAT groovin'!!
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：ー



パステルくん

名前：パステルくん
職業：時計屋さん
趣味：山登り、園芸、釣り、秋の味覚狩り
好きな食べ物：モンブラン、おにぎり

新たなリフレクを感じろ！　REFLEC BEAT groovin'!!稼働♪

前作とはガラっとイメージが変わった『REFLEC BEAT groovin'!!』は、「パステルワンダークエスト」や「リフレク道場」といった新モードから、「バーティカルオブジェクト」や「スペシャル譜面」といったゲームプレイに刺激を加える新システムも登場。さらに、ゲーム内ポイント「リフレ」と「リフレクショップ」という新要素の追加によって新楽曲やスペシャル譜面、カスタマイズパーツなどの獲得方法も一新。新しい遊び盛りだくさんで、腕前を問わずだれもが楽しめるタイトルだ。今までプレイしてきたプレイヤーはもちろん、今作から始めようと思っている人にもプレイしやすい本作で、新しいリフレク体験を感じよう！

パステルワンダークエストでパステルくんと冒険の旅へ！

「パステルワンダークエスト」は、パステルくんと一緒にマップ内のマス目を進みながら楽曲をプレイし、マップクリアを目指す新モード。各マス目にはクリア条件が設定されており、課題曲のプレイを通して、これを達成することで先へ進むことが可能だ。そしてマップの最後にはボスキャラクターが登場。ボスは独自のゲージを持っており、そのゲージをすべて減らすことでクリアとなる。全体的に難度は低く、今作から始めた人や初級者の人には特にオススメ。徐々に難度も上がっていくので、楽しみながらリフレクの腕前が上達していることを実感できるぞ。また、パステルくんの会話シーンも必見！

クエストスタート！



課題をクリアして、すごろくのようなマス目を進んでいこう。さあ冒険に出発だ！



楽曲をクリアしてマップを進もう！

提示される課題曲の中でも難度に多少幅がある。クリアに自信のある楽曲をプレイしてもいいが、少し難度の高い楽曲に挑戦することで上達を目指していきたい！

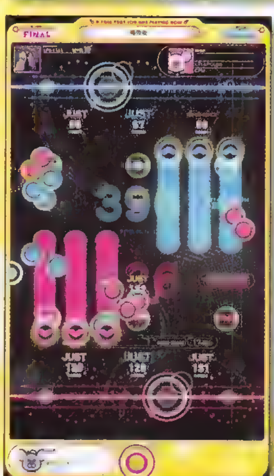


ステージの最後にはボスキャラが登場！

このモードではパステルくんが会話をするシーンが満載。ボスとの会話シーンもあり、リフレクキャラクターの新たな魅力が楽しめる。特に独特のセンスを持つパステルくんのセリフに注目だ。

オブジェクトや譜面も追加！

本作では「バーティカルオブジェクト」という新しいオブジェクトが追加され、ゲームプレイに大きな変革をもたらしている。このオブジェクトは出現すると必ず真っ直ぐ決まった場所へ飛んでくる。この「バーティカルオブジェクト」は今作から登場する多くの楽曲で使用されているほか、過去の楽曲に対して新しく追加される「スペシャル譜面」の中でも多く登場する。これまでプレイしていた楽曲でも、大きく攻略方法が変わることもあるため、リフレクの楽しみがグンと広がった。



落下がランダムな既存オブジェクトに対し、決まった場所に飛んでくるバーティカルオブジェクトはとても新鮮で新しいプレイ感覚が味わえる。

リフレク道場で腕試し！

新モード「リフレク道場」には自分の腕前を試せる「認定試験」と、いろいろなテーマに沿った楽曲を集めた「検定試験」がプレイ可能。「認定試験」では段位というわかりやすい形で自分の実力を測ることが可能なので、自分が現在どのくらいの腕前なのか試してみよう。「検定試験」ではアーティストやオブジェクトなどのテーマに沿った課題曲で自身の腕試しが可能。試験ではスペシャル譜面や新楽曲が登場することもあり、一度クリアした楽曲はリフレクショップで解禁が可能なので積極的にチャレンジしてみよう！



「認定試験」は五級～八段、その上に師範代というランクがある。大まかな難度の表記があるので、それを見ながら挑戦していこう。

56ページからのQrispy Joybox&DJ TOTTOのインタビューも必見！



二つの世界を舞台にポップンの新しい物語が始まる!

ビジュアル面に新要素が追加され、大きな変化を遂げた本作。シリーズ初となるメインストーリーを導入し、オプションの進化でさらに遊びやすくパワーアップ! 新たなポップンを体験しよう!

pop'n music ラピストリア
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽ゲーム
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：ー

ストーリーを楽しみながら、新しいポップンライフを始めよう!

本作最大の注目ポイントは、二つの世界が織り成すストーリー。また、メインとなるキャラクターはミミ、ニャミに加え、烈、風雅、氷海、鈴花という前作の「つぎドカ」で登場したキャラクターたちが加わった。本作で登場する新キャラクターたちはビジュアルイメージが大きく変化しているが、もちろん、今までのイラストも健在! また、ストーリーモードはキャラクターたちの会話で進行していくため、今まで以上に、いろいろなキャラクターたちの個性が見られるはず!



キャラクターの居る世界によって背景が変化し、世界観が強調されている。アナザーワールドの舞台は別世界「ラピストリア」の学園となる。

～あらすじ～

ポップンワールドから音楽の源であるポップ君が減ってしまった! その原因はアナザーワールド・ラピストリアのとある学園にあるらしい……? 忙しい(?)MZDからラピスを受け取り、烈、風雅、氷海、鈴花の四人が原因究明のためにラピストリアへ向かう。そこで彼らを待ち受ける真実とは……⁉



キャラクター同士の会話を楽しみながら、ストーリーを進めよう!

進化したオプションで、自分好みに!

本作ではオプションが大幅に進化。HI-SPEED設定が0.1刻みで最大10倍まで設定可能となり、倍率を変更した際の落下速度も数値で表示される。また、HIDDEN、SUDDENの位置が変更できたりゲージタイプが四種類(EASY、NORMAL、HARD、DANGER)から選択可能になったりと好みに合わせた設定が可能。どのオプションも変更時画面でプレビューを表示してくれるので、そのプレビューを見ながら細かく設定してみよう!



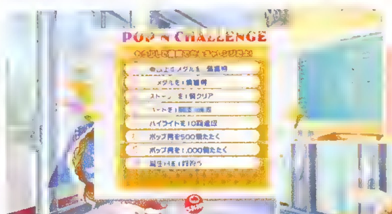
HI-SPEEDは0.1刻みで設定でき、実際の落下速度も数値で表示される。自分のプレイしやすい数値を覚えておこう。



HIDDEN、SUDDENは消える位置や出現位置の変更が可能なほか、ゲームプレイ中にテンキーの「0」、「00」を押すとON/OFFも可能だ。

続けてプレイしたくなる要素が満載!

本作にはさまざまな条件を達成するとシールが獲得できるポップンチャレンジや、キャラクターごとに設定されている親密度など、ほかにもさまざまな新要素が加わった。親密度はキャラクターの選択はもちろん選択したキャラクターの担当曲やストーリーをクリアすることでもアップするぞ。シールを集め、親密度をアップさせると、カスタマイズ要素「キャラデコ」のパーツがもらえるので、キミのキャラ愛をアピールだ!



ポップンチャレンジにはさまざまなお題があり、ゲーム開始時に達成が近いものが確認できる。ぜひ挑戦しよう。



親密度はキャラクター選択時に確認できる。親密度を上げてキャラクター全員と仲良くなろう!

58ページからは、PON&TAGによるポップンインタビューを掲載!



前作からイメージを一新！装いも新たに『groovin'!!』稼働！

REFLEC BEAT groovin'!! リフレクビート グルーヴィン!!

©Konami Digital Entertainment

Qrispy Joybox
『REFLEC BEAT limelight』からサウンドディレクターを担当しているほか、コンポーザーとしてBEMANIシリーズ全般に楽曲を提供。

DJ TOTTO
『REFLEC BEAT colette』から参加したコンポーザー。現在はリフレクビートを中心に楽曲を提供し、開発にも関わっている。

プレイしながら目標を立てて楽しみながら上達を実感できる新作！

――まず、タイトルの「groovin'!!」はどのように決定したのでしょうか？

Qrispy Joybox（以下、Qrispy）　これまでのタイトルは、おしゃれでポップな感じでしたが、今作では、どちらかというとファンキーな感じの方向性にイメージを一新しようというところからスタートしました。

DJ TOTTO（以下、TOTTO）　前作『REFLEC BEAT colette』はふわっと柔らかい感じだったのですが、今作はそれとは対照的にくっきりはっきりぱきっとした感じで、カラーリングもピンクと黄色という派手な色を使っています。そういった全体のイメージを一番ストレートに表現できそうなタイトルを考えて、「groovin'!!」というタイトルにたどり着きました。

――なるほど。色合いもそうですが、キャラクターなどの線もくっきり太めになっていますね。

Qrispy　そうですね。デザインに合わせてキャラクターの描き方も少し変わりました。

TOTTO　パステルくんもぱきっとしましたね。

――デザインだけでなく、サウンド部分も大きく変化されていますね。今回、システムサウンドはどなたが担当されたのでしょうか？

Qrispy　そこはユーザーさんにだれが担当しているのかを予想してもらいたいですね！

――では、ヒントなんかをいただけると……。

TOTTO　イメージを大きく変えたということは、今までとは違うということでしょうか。

Qrispy　そう言っちゃうと僕ら二人じゃないってわかるじゃない（笑）。

TOTTO　そこはいいんじゃないですか？

Qrispy　デザインをがらっと変えたことでサウンドもがらっと変えたかったので、それが可能な方にお願いしました。

――では、システムサウンドを担当された方の楽曲も収録されているのでしょうか？

Qrispy　もちろんです。システムサウンドをよく聴いてもらえれば、わかるんじゃないかなと思っています。

TOTTO　このインタビューが載るころにはみんなわかっちゃってるかもしれませんけどね（笑）。

――BEMANIファンの方々の感性はすごいですからね。次に、今作で追加された二種類の新モードについてお伺いします。まず、パステルワンダークエストはどのような経緯で導入を決定されたのでしょうか。

TOTTO　パステルワンダークエストは初心者～中級者の方に向けて、自然な流れでリフレクを上達していけるようなコンテンツを目的としました。今作から始めた方でもパステルワンダークエストをプレイしていけばレベル7くらいまでの楽曲をクリアできるようになると思います。

――パステルワンダークエストをステージクリア型にした意図についてはいかがでしょうか？

TOTTO　上達の度合いは形として見えにくい部分だと思いますが、ステージ制なら自分の具体的な位置がわかると思います。また、ゲーム的な要素を取り入れたら楽しくステップアップできるのではないかと思い、このスタイルにしました。

――主人公であるパステルくんが、会話をしていることにも驚きました（笑）。

TOTTO　そのスタイルをチーム内で話し合った中で、ステージの最後にボスを出したいよね。などというアイデアが最初からあり、そのアイデアを形にしていったら最後には自然な流れでパステルくんが会話していました（笑）。

――ステージ数はどれくらいあるのでしょうか？

TOTTO　現状はワールド8まであります。そこまでクリアすると何かいいことがあるんじゃないかなという感じです。

――では続いて「リフレク道場」について、こちらも導入の経緯からお聞かせください。

TOTTO　リフレク道場は中級者～上級者の方に向け、挑戦意欲が湧くような要素として導入しました。段位を定めた認定試験という形で、だれもが共通の条件でプレイヤースキルを判断できます。

――リフレク道場の中には認定試験のほかに検定試験というものもありますが、認定試験との違いはどのような部分なのでしょうか？

TOTTO　検定試験は特定のテーマに沿った課題曲がプレイでき、こちらは新要素でもあるスペシャル譜面にも関わってきます。例えばあるアーティストにちなんだ検定の場合、そのアーティストに関連した曲のスペシャル譜面が登場するといった感じですね。また、現在すでにロング検定というものもありますが、これはロングオブジェクトに特化した譜面が出てくる楽曲を集めた検定となっており、ロング譜面に特化したスペシャル譜面も登場します。今後も増えていきますのでお楽しみにしてください。ちなみに、検定試験では、インターネットランキングが出るようになっており、僕も全部の検定試験をプレイしようと思っていますので、ぜひ腕に自信のある方は打倒DJ TOTTOということでプレイしていただければと思います。

――それは盛り上がりそうですね。新モードのほかにも、新要素が導入されています。まずはバーティカルオブジェクトについてお願いします。

Qrispy　リフレクの遊びを広げるための新要素として導入しました。バーティカルオブジェクトは垂直に真っ直ぐ、なおかつ決まった場所に飛んできます。

――このバーティカルオブジェクトは、新曲はもちろん過去の楽曲にも導入されているのでしょうか？

TOTTO　今作の新曲に関してはわりとどの楽曲にも入っていますね。

Qrispy　過去の楽曲にはスペシャル譜面という形で新たにバーティカルオブジェクトを使った譜面を用意している楽曲があります。

――次に、先ほどから話題に挙がってはいたスペシャル譜面について改めてお聞きかせください。

Qrispy　『REFLEC BEAT』というゲームが熟成していくとともに、違った遊び方ができるのではと思える曲が増えてきました。それがきっかけとなってチーム内で検討した結果、スペシャルという名前で譜面の追加を決定しました。

groovin'!! EXTRA!
「groovin'!!」に合わせて、ぱきっと新しくなったパステルくん。対戦プレイのチャットアイコンも変化しているので対戦前後のやり取りも、より楽しくなっている。また、サウンド面の細かい変更も多く、少々マニアックなところでは、オブジェクトショット音のデフォルトがわずかに変更されているので、普段からカスタマイズしている人も、改めてデフォルト音を聞いてみてはいかが？

——スペシャル譜面は難度が上がるという意味だけでは無いようですね。

Qrispy はい。今までよりも難しいという意味でのスペシャルというものもあれば、難度はそれほど高くなくともオブジェクトの配置が違うことによって遊び方が変わるという意味でのスペシャルもあります。スペシャルとは譜面の個性の部分ですね。

TOTTO 現状ではまだ一部の楽曲だけですが、今後どんどん追加していく予定です。

——ちなみに、リフレク道場の検定試験で遊べるスペシャル譜面は従来の対戦プレイでも遊べるようになるのでしょうか？

TOTTO リフレク道場で初めてプレイできるようになる楽曲やスペシャル譜面は、基本的にリフレク道場で遊ぶとリフレクショップに並ぶので、リフレを使って入手していただければ各種モードでも遊べるようになります。

——そのリフレやリフレクショップ、そしてトロフィーなども新たに導入されたシステムですね。

TOTTO トロフィーは基本的に特定の条件をクリアすることで入手できます。条件は沢山あって、プレイヤーのプレイ内容に応じて達成したトロフィーが獲得できます。意味合い的には段位などに近いですが、段位よりも気軽な目標にしやすく、すぐに達成を目指せるような内容が多くなっています。

——トロフィーを獲得すると何か良いことがあるのでしょうか？

TOTTO トロフィーを集めるコレクション要素もありますが、ご褒美としてリフレなども獲得できます。リフレは解禁システムに必要な共通のゲーム内のポイントです。解禁システムをよりシンプルにしようということで導入しました。

——リフレクショップでは楽曲やスペシャル譜面のほかに、カスタマイズパーツなども入手可能なんですね。

TOTTO はい。最初から入手できるものもたくさんありますが、特定の条件を満たすとリフレクショップに並ぶものなどもありますので、ぜひ探していただきたいです。

注目は自身の楽曲!?『groovin'!!』サウンドに迫る

——今作の収録楽曲に関してのサウンドコンセプトについてお聞かせください。

Qrispy 今作ではデザイン面と同様にサウンドもガラっと変えていきたいと思い、今までリフレクで楽曲を書いていないアーティストの楽曲をたくさん収録してバリエーションを増やしています。

——注目の楽曲やアーティストを教えてください。

Qrispy それはもちろん自分の曲だよね！

TOTTO 確かに（笑）。ほかにも、今ちょうど活動を始めた新生beatnationメンバーのひとりでもあるHommarjuの新曲が、ほかのメンバーより一足先に遊べるようになっています。カッコイイ曲になっているのでオススメですよ。

Qrispy そしてリフレクといえばSotaさんということで、今回はSota Fujimori 2nd Seasonという名義で登場しています。なぜ2nd Seasonが付いているかというと、Sotaさんは「この曲は絶対ヒット曲にさせるぞ」という意気込みの強いときに2nd Seasonを付けています。Sotaさんの意気込みを、ぜひゲーム中で味わってほしいです。

TOTTO Sotaさんの曲はリフレクショップで入手する楽曲なのですが、この曲の譜面もバーティカルオブジェクトがかなり入っていて、とても斬新な譜面になっています。『groovin'!!』の譜面のバリエーションを一番体感できる曲じゃないかなと思いますよ。

——それでは満を持して、お二人の楽曲についてお聞かせください。

TOTTO 僕の曲は「ハピ恋☆らぶりぃタイム!!」という楽曲です。僕自身自覚もしていますが、今までの僕の収録曲は、みんな口をそろえて「難しすぎだ！」というので、作品のイメージとともに僕も新しいことに挑戦という意味を込め、HARDがレベル8の楽曲を作りました（笑）。

——そういう変化ですか（笑）。楽曲的にはどのような内容なのでしょうか？

TOTTO 難度を上げない点もそうですが、キャッチーにするというか、覚えやすくてすぐに馴染めるような楽曲にしようとボーカル曲にしました。テーマは仮想アニメソングで、今後も機会があったらこのテーマで作っていこうと思っています。

Qrispy 僕の曲は、和の要素が強い感じです。もともとはそういう感じの曲ではなく、最初は子守唄っぽい感じにしたいと思っていました。ところが、そうするとものすごく暗い曲になっちゃいまして（笑）。それから明るい曲にしようと試行錯誤していくなかで、気分転換に三面ある作業用PCモニターのデスクトップ壁紙を竹の壁紙にしたんです。そうしたらどうやらその壁紙が大分僕にインスピレーションを与えてくれたのか、どんどん和風になってきて、気が付いたら完全に和風の楽曲になっていました。あと、僕の楽曲はバーティカルオブジェクトが多く出てきます。これも子守唄をイメージした楽曲を作ろうと思っていた段階でバーティカルオブジェクトの要素を大量に入れていたのですが、ちょっとやりすぎちゃった感じもあり（笑）。一時はどんどんゴールから逸れていったこともありましたが、そこから調整し、譜面もいい感じに出来上がった感じです。子守唄の要素を引き継ぎながら、竹の画面を見て制作し、和風の要素が入ってしまったバーティカル譜面に特化した楽曲だと思っていただければいいかと思います（笑）。

——最後に読者へメッセージをお願いします。

Qrispy 今作は初心者の方から今までずっと遊んでくれている方まで幅広く楽しめる内容になっています。特に初心者の方はパステルワンダークエストでステップアップしていただき、本作の面白さを感じていただけたらと思っています。あと、僕の竹やぶを見ながら作った楽曲も楽しんでいただけるとうれしいです（笑）。今後もいろいろな要素を追加していきますので、ぜひ楽しみにしてください。

TOTTO 今作はプレイしながら次の目標となる目印のような要素を豊富に入れているので、ユーザーさんもプレイの上達やレベルアップの実感がしやすいと思います。ぜひいろいろなモードをプレイして、上達していく過程を楽しんでください。そして最終的に打倒DJ TOTTOと、そんな意気込みでプレイしていただけると嬉しいです。

REFLEC BEAT groovin'!! 新規追加楽曲の一部を紹介！

今回追加された新規楽曲は、シリーズ恒例の人気版権曲はもちろん、BEMANIシリーズの人気コンポーザーによるオリジナル楽曲など、幅広い層のプレイヤーが楽しめる楽曲が揃っている。また、新規追加では無いが、『REFLEC BEAT colette』のイベントで追加された解禁楽曲もゲーム開始状態から解禁されているものがほとんどなので、前作で手が届かなかったプレイヤーにも優しい作りとなっている。

曲名	アーティスト	曲名	アーティスト	曲名	アーティスト
Aoi	サカナクション	ハンガリー舞曲 第5番 ～Hungarian Dances No. 5～	Rb. Conductor II	砂の雨は夜に	あさき
カラフル	ClariS			Northern Lights	Hommarju
紅蓮の弓矢	Linked Horizon	ラデツキー行進曲 ～Radetzky March, Op. 228～	Rb. Conductor III	SCHWARZSCHILD FIELD	L.E.D.
W.W.D	でんぱ組.inc			アヴァロンの丘	猫叉Master
Vitalization	水樹奈々	ハピ恋☆らぶりぃタイム!!	DJ TOTTO feat.anporin	Sakura Mirage	Ryu☆
My VOICE	ファンキー加藤	待宵草	CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS	Cattleya	Sota Fujimori 2nd Season
天ノ弱	164	Get Over!	DJ NAGAI feat. Ayumi Nomiya	Poochie	kors k
いーあるふぁんくらぶ	みきとP	サクラヨゾラ	Xceon feat.Mayumi Morinaga	licca	Qrispy Joybox
放課後ストライド	Last Note.	LIGHTNING THUNDERBOLT	TAG	refrain	dj TAKA feat.AiMEE

groovin'!! EXTRA!
本作で楽曲やスペシャル譜面、カスタマイズ要素の入手に必要となるリフレは、同じ曲を繰り返しプレイするより、今まで遊んでこなかった楽曲に挑戦するほうが貯めやすいようだ。
また、楽曲だけでなくいろいろなモードを遊ぶことでもリフレを貯める近道になるとのことなので、本作を隅から隅まで遊びつくす勢いでプレイしてみよう!



がらりと変わってまさに新生！ポップンで始まる宝石の物語

pop'n music ラピストリア

ポップンミュージック

PON プロフィール
「pop'n 19 TUNE STREET」よりサウンドディレクターに就任。今作でも同様にサウンドディレクターを務めている。

TAG プロフィール
今作からポップンシリーズの制作に参加。ギタドラシリーズやDDRシリーズなどで制作に関わり、コンポーザーとしても活躍中。

新たな試み満載のラピストリア ストーリーとキャラに注目

――まずは、今作からTAGさんが開発に参加されましたが、どのような経緯で参加することとなったのでしょうか？

PON　今回ビジュアル面が新しくなるということもあり、開発にも新しいメンバーを迎えようということとなり、TAGさんが参加することになりました。※1

――開発におけるお二人の立ち位置はどういった部分になるのでしょうか？

PON　TAGさんは、今後の追加要素でたくさん出てくると思いますが、稼働直後の今回に関しては僕がメインでサウンドの土台を作っています。その中にも、TAGさんの個性を存分に発揮してもらうような部分も盛り込んでいますので、期待していてください！

TAG　現段階では新曲が収録されているという感じですが、今後を楽しみにしていてください！

PON　TAGさんには重要な部分の楽曲を作っていただいています。今作はストーリーが大きな柱になっており、そこに関わる楽曲です。

――TAGさんはポップンに初参加となりますが、他機種と違いで印象の強い部分はありますか？

TAG　一番大きい部分は、やはりキャラクターですね。キャラクターを際立たせるような楽曲を作るというのは、ほかのBEMANIタイトルとは大きく異なります。ポップンはキャラクターが非常に重要な立ち位置に居るので、そこが苦労したところであり、楽しいところでもありました。

――まさに、ポップンならではの要素ですね。続いて、本作のタイトルである「ラピストリア」にはどういう意味が込められているのでしょうか？

PON　これは造語で、宝石という意味を持つ"ラピス"という単語と、"ヒストリア"という歴史などの意味を持った言葉を混ぜ、"宝石の物語（ストーリー）"という意味を込めて「ラピストリア」という名前に決まりました。そして、今までの舞台であるポップンワールドという世界のほかに、今回加わったアナザーワールドの名称も「ラピストリア」となります。

――なるほど。その二つの世界やメインストーリーの導入など、今作の軸となる要素はどのように決定していったのでしょうか？

PON　まず、ポップンはキャラクターの魅力がたくさん詰まっている作品なので、キャラクターをもっと知ってもらいたいというコンセプトがあります。そこに、宝石に絡めたストーリーを楽しんでもらおうというアイデアが加わりました。

――「ラピストリア」発表時にはアニメーションPVが公開されて話題になりましたね。

PON　そこはプロデューサーでもあるDJ YOSHITAKAさんの采配で、「アニメもなく、PVもなかったゲームにPVを入れて発表したらJAEPOでインパクトが抜群だろ」みたいなアイデアから、衝撃の宣伝をしようとPV案が決まりました。

――おっしゃる通り衝撃的でした！

TAG　実は僕らも衝撃でした。「アニメーションを作るぞっ！」と、言われて「マジかっ⁉」と（笑）。

PON　でも結果的にプロモーションとしてはとても効果的で良かったと思っています。

――アナザーワールドのキャラクターはデザインが大きく変更されていますが、デザインコンセプトはどのような方向性だったのでしょうか？

PON　今の時代に合わせた絵柄を心掛けて、親しみやすくも新しく感じられるデザインを目指してデザイナーさんに頑張っていただきました。

――今後、今まで登場したキャラクターが、ミミニャミのようにアナザーワールドのキャラクタービジュアルになることは増えていくのでしょうか？

PON　稼働時でも、結構なキャラが居ます。詳しくはストーリーの内容に関わってくる部分でもあるので、ぜひゲームで確認してほしいですね。また、ストーリーでは、これまでの絵柄のまま登場するキャラクターもたくさんいますよ。

――二つの世界が混在している本作ならではの要素すね。稼働時点で導入されているストーリーはどのくらいのボリュームなのでしょうか？

PON　具体的には言えませんが、稼働時点でもかなりボリュームがあります。もちろんストーリー



開発チームショートインタビュー
ラピストリアのストーリーとキャラクターについて

――ラピストリアという新たな世界の魅力について教えてください。

開発チーム　一番大きな変化＆魅力は、やはりイラストタッチのリニューアルです。表情もたくさん変化しますので、今作の見所であるストーリーが盛り上がるのではないでしょうか！

――ラピストリアのキャラクターデザインで意識した点はありますか？

開発チーム　着荷版のキャラクターは明るく楽しく、ポップンキャラの魅力をまず感じていただけるように意識しました。

――ファンへのメッセージをお願いします。

開発チーム　キャラアニメでは今まで薄かったキャラ同士の繋がりを強く意識しています。アニメ中にほかのキャラクターが登場するのはもちろん、そのキャラクターに深く関連するキャラクターが登場すると、新たにFEVER WINアニメが解禁されたりもします！　新しくキャラが登場したら、関わりが深そうなキャラクターの方もチェックしてみてくださいね。



※1：60ページからのDJ YOSHITAKA氏のインタビューにて、詳しく語られています。

ラピストリア EXTRA!　今作のシステムBGMはPON氏が担当。このシステム楽曲は、アニメPVで流れている楽曲をアレンジしたアナザーワールドをイメージした曲となっている。PON氏いわく「今のままずっと通して使うかどうかは考えているので、もしかしたら今後追加があるかもしれません」という含みのあるコメントもいただいた。

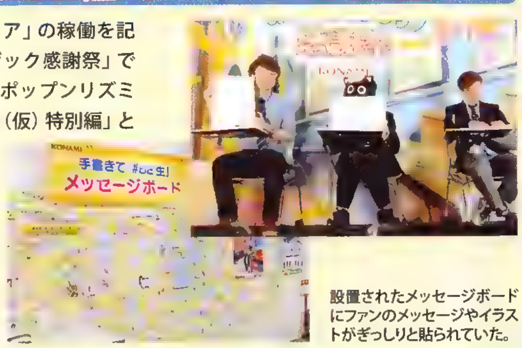
は今後も続いていくので、ぜひご期待ください。かなり壮大な話になりますので。
TAG　もうだれも予測し得ない方向に行くかもしれませんよ（笑）。
PON　衝撃の展開が!?　といった感じです（笑）。

つぎドカメンバーをメインに幅広いアーティストが混在

――次に新規収録楽曲についてお聞かせください。
PON　今作では企画当初から「つぎドカ」で登場したキャラクターたちをストーリーに深く絡ませることが決定していました。そのため、まずは「つぎドカ」の楽曲を作った人たちに楽曲を作ってもらおうと考え、僕らも含め準備をしていきました。ほかの曲も、よりキャラクターたちに繋がるような楽曲がそろっています。とはいえ、それだけでは昔からのユーザーさんには満足してもらえないと思い、過去にポップンシリーズでお馴染みの常盤ゆうさんやフレディ波多江とエレハモニカ、家庭用で活躍されたota2（EGOISTIC LEMONTEA）さんといったベテランの方にも楽曲をお願いしています。また、今作で名義を変えた方もいまして、安部靖広さんがMY STRANGE LIFEという名義で楽曲を制作しています。そのほか、公募企画がきっかけで参加した方の楽曲も収録しています。全体的なサウンドのコンセプトは「キャラクターに沿った楽曲。言ってしまえばキャラクターソング」といった方向性です。そのため、楽曲の作り方も、まずはキャラクターを先に決め、その後に楽曲を付けるという流れを多くしています。
――お二人の楽曲についてはお聞かせください。
PON　まずは、先ほどの通りキャラクターをイメージして曲を作り始めました。TAGさんの新曲「春風ブローインウィンド」も、同じですよね？
TAG　はい。風雅君が「風」をモチーフにしたキャラクターなので、楽曲も「風」をテーマにするところから始めました。
PON　「つぎドカ」のときの楽曲は、bpm180超えの結構忙しい感じでしたが、今回はイメージが変わりましたね。
TAG　前回は、「テンション高めの嵐のように吹き荒れる風」といったイメージでしたが、今回は「穏やかで優しい風」をイメージしています。
PON　逆に僕は、前回bpm170中盤くらいのBEMANIではちょい速いくらいのレベルだったので、今回は勢い良くbpm200超えにしようと考えていました。
TAG　綺麗に真逆になりましたね（笑）。
PON　前回の曲を超えたいと思っていましたが、bpm170～180くらいでは、ほとんど同じ雰囲気になってしまいそうなので、一気に200を超えちゃった感じですね。
――中途半端に上げるくらいなら振り切っちゃったほうがいいと。
PON　そうですね。烈君の楽曲第二弾みたいな形で進めていたので、勢いも大切だと思いまして。タイトルは「煌-灼熱の裁き-（きら-しゃくねつのさばき-）」と読むのですが、その読みづらい感じも含めて、心に刺さるように作っております。烈君の元気な感じをさらに出した楽曲です。
――では次に、今作で特に注目のアーティストさんや追加楽曲などがあれば教えていただけますでしょうか。
PON　「つぎドカ」の楽曲はもちろんですが、先ほど出ましたEGOISTIC LEMONTEAの楽曲や、Des-ROW・組の「火風陸空（ヒップロック）」などは、昔から遊んでくださっている方は特に楽しんでいただけると思います。新規アーティストでは、公募の二曲。red glasses feat.秋成。そしてマッカチン企画 feat.sisiが注目です。
TAG　僕はAkhuta君の楽曲です。彼の曲はもともと個性的で、テイストがポップンにも合っているなと思っています。昔からポップンは個性的でクセのある曲が多いタイトルだと思っていたので、そこに合うアーティストだなと感じています。この楽曲のキャラクターは、「宇宙で活躍しているビジュアル系宇宙人」という感じなのですが、そんなキャラクターの方向性と、とらえどころのない部分が楽曲とマッチしていていい組み合わせになっています。
――ストーリーやビジュアル面など、一目瞭然な変化が目立つ本作ですが、ゲームシステム部分に関しての変更点や新機能などはいかがでしょうか？
PON　やはりあそこでしょうかね！
TAG　一番はそこですよね！
PON　なんといっても演奏前に設定するオプション。ハイスピード設定が0.1刻みと細かくなり、最高10倍まで設定できます！　HIDDEN、SUDDENの設定なども細かくなっていますので、その辺りは前作からかなりパワーアップしていますよ。
――あれには実際にプレイしてみて驚きました！　ほかには何かありますか？
PON　あとは、あれですよね……。
TAG　あれ？　ってまたそのパターン？（笑）
PON　オーラシステムというのがありまして、楽曲をプレイすることによって溜まるポップンオーラを溜めると、隠し曲や隠し要素、隠し譜面が解禁できるというシステムです。プレイ中の画面左上に小瓶があり、その小瓶に溜まる水がオーラです。中にはポップンオーラ専用曲などもありますので、こちらも注目要素ですね。
TAG　ほかにもありますよね？
PON　あとはもうあれですよ……。あれ⁇
TAG　そうあれですよあれ。ポップンチャレンジ！
PON　そうですよ！　ポップンチャレンジとは、身近な目標をプレイヤーさんにお知らせするものです。「こういう目標がもうすぐ達成できますよ」という内容が次々に出るので、その目標に向かってプレイしやすいようになっています。そして、目標をクリアしていくとチャレンジシールというシールを入手でき、それが台紙にどんどん貼られていきます。
TAG　シールが溜まって台紙が埋まると、何か良いことがあるんですよね？
PON　その通り！　キャラデコというカスタマイズ要素のパーツがもらえたりします。
――かなり多くの部分で追加や変更、調整が入っていますね。では最後に、今作では稼働前に「ポップン感謝祭」を開催しましたが、今後もイベントなどの構想はあるのでしょうか？
PON　感謝祭はかなり特別なイベントでした。稼働直前に、いろいろな人にアピールできる機会だったので、ポップンを昔から好きな人たちに対して感謝祭という形を取らせていただきつつ、体験会など、より幅広い方々に本作を知ってもらえるきっかけになったのではないでしょうか。感謝祭自体は、今後も実施できるかどうかは、現状ではまだわかりませんが、楽しいイベントでしたね！
TAG　僕らとしては、もちろんできることならやりたいという気持ちは持っています！
――今後もこうしたイベントを期待しております。それではファンの方にひとことお願いします。
PON　今作は、本当に追加要素が多く、稼働するまで期待と少々の不安が入り混じるバージョンとなりましたが、もちろん僕らは自信を持って制作してきました！　皆さんが持っている期待の部分に応えられるような内容とボリュームになっていると思いますし、さらに追加要素も加わりますので、応援よろしくお願いします。ぜひ楽しんでください！
TAG　ポップンの制作には初参加ではありますが、風雅君と一緒にポップンに新しい風を巻き起こします！　よろしくお願いします!!

ポップンミュージック感謝祭　稼働記念イベントも開催！

6月7日に「pop'n music ラピストリア」の稼働を記念して開催された「ポップンミュージック感謝祭」では、「pop'n music ラピストリア」や「ポップンリズミン」の体験会を始め、「BEMANI生放送（仮）特別編」としてPON氏、TAG氏、wac氏、Des-ROW氏といった面々と一緒に「pop'n music ラピストリア」の世界観や新機能、楽曲などを楽しく学べる特別授業のステージイベントなどもあり、多くのポップンファンで賑わった。



設置されたメッセージボードにファンのメッセージやイラストがぎっしりと貼られていた。



BEMANI 統括プロデューサー
DJ YOSHITAKA インタビュー

『pop'n music ラピストリア』、『REFLEC BEAT groovin'!!』でプロデューサーを勤める DJ YOSHITAKA 氏は、現在 BEMANI の統括プロデューサーを務めている。今回は、この二タイトルの話をはじめ、新作『Beat Stream』、そして、これからの BEMANI シリーズについて伺った。

『ラピストリア』と『groovin'!!』新作に込めた思いとその狙い

——まず、新作が稼働となった『pop'n music ラピストリア』と『REFLEC BEAT groovin'!!』について、YOSHITAKA さんはどのような立ち位置で関わられているのでしょうか？

DJ YOSHITAKA（以下、YOSHITAKA） このニタイトルについてはプロデューサーとして関わっております。

——『REFLEC BEAT（以下、リフレク）』シリーズは初期から関わられていますが、今作はどのようなコンセプトで進めていかれたのでしょうか？

YOSHITAKA　前作の『REFLEC BEAT colette』は春夏秋冬という季節感をベースに、「一年を通して、いろいろな季節を『リフレク』で楽しめる。」というコンセプトでしたが、今作は「いつ来てもハイテンション」というような雰囲気に舵を切りました。その際、『リフレク』が、これまでどうやって人気を出してきたのか、何を新しく取り入れていくべきなのかという部分をスタッフ全員で改めて考えながら制作を進めてきたタイトルです。

——制作のキーマンとなっている Qrispy Joybox さんと、DJ TOTTO さんのお二人の活躍はどのように感じられていますか？

YOSHITAKA　Qrispy がもともと持っている溢れる制作意欲という部分に TOTTO が入ったことで、精度が高く初級者から上級者まで幅広いユーザーさんが遊びやすい作品になったと感じています。加えて、TOTTO の活躍もすごく、今後も僕の想像を上回る活躍をしていくと思います。

——では続いて『ポップン』についてお聞かせください。今作は世界観やキャラクター部分に大きな追加要素が入りました。その辺りも含め、新たに担当となった『ポップン』をどのように舵を切っていかれたのでしょうか？

YOSHITAKA　まず、『ポップン』というタイトルの持つパワーみたいなものを僕がどう引き出すか。どう引き出していこうか。そのためにどうアプローチしていこうか。という部分をよく考え、制作してきました。本当に大きな変化となったため、ユーザーさんもプレイされる前に多少なりとも不安や戸惑いなどあったことは理解していますが、僕自身はすごくポジティブに考えていました。最初のムービー、JAEPO、ロケテスト、ファン感謝祭と経て、それらの声も良い方向に好転してきたと思っています。この本が発売されるころには、すでに遊んでいただいている方も多いかと思いますが、プレイしてみると『ポップン』らしさが良く出ていることが分かっていただけるかと思います。

——少々難しかった要素はあったのでしょうか？

YOSHITAKA　僕が BEMANI に参加し始めたのも『pop'n music 12 いろは』辺りですから、初期の『ポップン』がどのように成長してきたかをリアルタイムで体験してこなかったことでしょうか。どの時代にどの曲やアーティストが脚光を浴び、どう変化してきたのかが分からなかったので、すごく難しかったですね。もちろん、それらを知るために、その時代を体験してきたスタッフに話を聞きましたが、それこそ、ユーザーさんたちの方が詳しいかもしれません。ですので、僕よりも詳しい人たちがいて、その人たちがそのゲームを好きと言ってくれるのであれば、その人たちに触ってもらえるような仕組みが必要なのかなと思っています。今作は「ラピストリア」としてストーリーをメインに据えているので、そのストーリーを楽しんでいただきつつ、何百人と居るキャラクターを使ったユーザーさん独自の遊びのサービスといったものも始められたらと思っています。

——たしかに、キャラ同士の会話でストーリーが進んでいくのには驚きました。

YOSHITAKA　『ポップン』シリーズで、ここまでのものは初めてかもしれませんね。ストーリーがどう展開していくのかはまだ言えませんが、担当作家曰く、「あっと驚く展開」とのことです（笑）。

——それはストーリーが楽しみですね。

YOSHITAKA　そうですね。『ポップン』はシリーズを通してポップンワールドという世界にすべてのキャラが平等に居るという感じだったので、そもそもキャラクター単体にスポットが当たることはほぼありませんでした。そういったところも含め、ラピストリアの中でどういったことが起こるのか、乞うご期待ください。

——今作も PON さんがサウンドディレクターとして参加されていますね。

YOSHITAKA　今回の PON はすごかったですよ。なんというか……覚醒しています！　新規収録している楽曲もそうだし、自分の楽曲も非常にクオリティが高いです。今回のオープニングムービーで流れている楽曲も PON による楽曲なのですが、あれを聞いた瞬間、体中に「これだっ！」という稲妻が走りました。伝えるべきことをモダンな切なさをのせて深くアプローチできた良い曲だと思います。今回は、今までとは別世界の「ラピストリア」というフィールドがあるので、制作陣も今まで『ポップン』ではやりにくかった新たな試みなどを入れてくると思いますよ。



YOSHITAKA's EXTRA!　DJ YOSHITAKA氏にプロデューサーの仕事について聞いてみたところ、「例えば船なら、まず船の手配をして、船に載せる積荷や行き先などを指示する。そして船の帰りを待つみたいな。そんな感じですね」という返答を頂いた。プロデューサーとは司令官のような役割のようだ。

――今までのポップンを引き継ぎつつ、今までできなかったことにも挑戦していると。
YOSHITAKA　はい。だからこその「ラピストリア」だと思っています。そして、それが今回『ラピストリア』という作品の一番の見どころになると考えています。
――そんな中、新たにTAGさんがポップンチームに加わりましたね。
YOSHITAKA　TAGの加入には「PONと同世代のライバルが必要」という明確な狙いがあります。やはり何事もライバルが居るほうが伸びやすいですし、音楽シーンというものは、同世代の人間同士で盛り上げていくことが多いですからね。彼らもアーティストですから、アーティストとして作品を投下していくうえで、真横に比べられる存在が必要だと思いました。
――なるほど。ではTAGさんに今後期待する点もその部分になるのでしょうか。
YOSHITAKA　そうなります。PONはBEMANI界で正統進化している感じですが、その中で経験してこなかったことをTAGがいろいろと経験してきています。その二人が『ラピストリア』という一緒の作品を作ることとで、飛躍的に成長することを期待しています。
――作品の中でPONさんとTAGさんの成長も考えているのですね。
YOSHITAKA　どっちがより頑張るかで、最後に風雅か烈のどちらにスポットが当たるかが変わるんじゃないかな（笑）。
――ストーリーまでをも左右しかねないと（笑）。
YOSHITAKA　もちろん、まだわかりませんが、それぐらいの気持ちで望んでほしいですね。今回『ポップン』が新しく進むに当たって万全の環境を用意したつもりなので、自分たちで愛着を持って作品も楽曲も作っていってほしいです。
――そんな『ポップン』、『リフレク』の二タイトルに、ご自身の楽曲は収録されるのでしょうか？
YOSHITAKA　最初、『ポップン』には入れるって言っていたんですが……まだ、入れてません。あっ、でも『リフレク』は8月に新曲を入れます！
――それはもう確定でいいんですか？
YOSHITAKA　はい。確定！……のつもり。まだできていないですが（笑）。立場は変わりましたが、これからも作曲活動は続けていきたいと思っています。これには明確な理由があって、僕は音楽を作っていたからこそ『SOUND VOLTEX』を作れたと思っています。音楽を作る過程で学ぶことは、すごく多いので、これからも大切にしていきたいですね。
――やはりプロデューサーとしての役目もありますからね。
YOSHITAKA　この間も、VENUSで「FUJIMORI-祭-FESTIVAL」という新曲を出したように、VENUSが本業になりつつあるのでそこは気を付けていこうと思います（笑）。あとLucky Vacuumという名義でも曲を作っていたのですが、それはもうやめます（笑）。今後は基本的にDJ YOSHITAKAでいきます！

新機種『Beat Stream』でBEMANIシリーズに新しい流れを

――そういえば『SOUND VOLTEX』の公式サイトで「SOUND VOLTEX バージョン3制作記念コンテスト」という企画の開催決定が告知されましたが、あれには驚きました！
YOSHITAKA　あくまで楽曲のコンテンストですからね（笑）。『SOUND VOLTEX』はほかのタイトルとは異なり、楽曲を集めるという側面があるので、ひょっとしたら次作で使われるかもしれませんよ!?　という感じです。『SOUND VOLTEX』も今後、大きく広がらせたいタイトルなので、ぜひ期待していてください。
――『SOUND VOLTEX』は、今までのBEMANIユーザーとはことなる層のプレイヤーも見受けられますし、今後の展開が楽しみです。
YOSHITAKA　そうですね。あとは『Beat Stream』で、新たにBEMANIを遊んでくれる人が増えるとうれしいですね。
――その『Beat Stream』ですが、ロケテストでの反響などを得て大きく変わった部分などはあるのでしょうか？
YOSHITAKA　ロケテバージョンからは、かなり変化しました。とても良い感じに仕上がってきています。アミューズメントのいいところは、ロケテストでの反応を見て、真剣に自分たちが作ったものに対して向き合うことができる部分だと思っていいます。今回はロケテストからリリースまでしっかり時間が取れたこともあり、チーム一丸となって自分たちの作品に向き合えました。それもあってかなりパワーアップしています。
――『Beat Stream』のBEMANIシリーズ内における立ち位置などは、どのようにお考えですか？
YOSHITAKA　まずは映像面です。現在はアニメ関連のプライズなども多く、アニメとゲームセンターの親和性が高いと思っており、そういった部分からBEMANIシリーズに興味を持っていただけたらと思っています。そこも含めて、立ち位置としては今風でカジュアルなゲームでありたいと考えております。
――その狙いもあって収録曲も、ほかのBEMANIシリーズとは異なるラインアップになっているのですね。



YOSHITAKA　はい。現状ではコナミオリジナル楽曲が入っていません。『SOUND VOLTEX』でやってきたように、『Beat Stream』でも自分たちが信じる作品の良さでユーザーさんを楽しませるというアクションを試みたいです。とはいえ、いつポリシーをブレイクするか（笑）。
――なるほど（笑）。
YOSHITAKA　まあ、BEMANIのタイトルである以上、コナミオリジナル楽曲を収録するデメリットは無いので、そこを頑なに拒んでいるわけではありません。ですが、まずはどこまでいけるかやってみよう！　という思いもあります。そこが楽しみな部分でもあり、不安な部分でもありますが、今見る限りでは期待感の方が強いですよ。
――『Beat Stream』の稼働でBEMANIファミリーがまた増えますね。
YOSHITAKA　そうですね。でも僕の中ではいろいろなやり方があると思っているので、まだ増やせると思っています。音楽は常に進化しており、リズムに合わせてボタンをたたくアクションというBEMANIシリーズの根本は残しつつ、その進化に向けて新しい機種が出てくるのは必然かなとも思っているので、これからも挑戦し続けます。
――そこも含めて、今後のBEMANIシリーズの展開について、お話できる範囲で予定や構想などをお聞かせください。
YOSHITAKA　『Beat Stream』が新しく仲間に入るということで、それを機に、いろいろな形でコラボレーションや新しいBEMANIの楽しみ方を打ち出せるよう準備しています。今年の夏はBEMANIで楽しめる仕掛けをいっぱい用意していますので、7月、8月はBEMANIに注目してください！
――では最後にひとことお願いします。
YOSHITAKA　なかなか曲を作る機会がありませんが、アーティスト活動は続けていきます。そして統括プロデューサーとしてBEMANI全体をいい方向に向けて行くように頑張りますので、これからもBEMANIの応援をよろしくお願いします！

立場は変わりましたが、アーティスト活動は続けていきます

YOSHITAKA's EXTRA!
DJ YOSHITAKA氏は一年ほど前から犬を飼い始めたそうで、子犬のころから育てているとのこと。とてもかわいがっているようで、散歩などはもちろん、家では毎朝起こされたりYOSHITAKA氏が家の中を移動すると一緒にくっついてきたりと話を聞くだけでもかわいさが溢れる。ちなみに名前は「ポニー」。

弾幕少女

ダンマクショウジョ

「宝石箱」編 いよいよ ノベライズ化決定!!

執筆は「六畳間の侵略者!?」の 健速先生!!

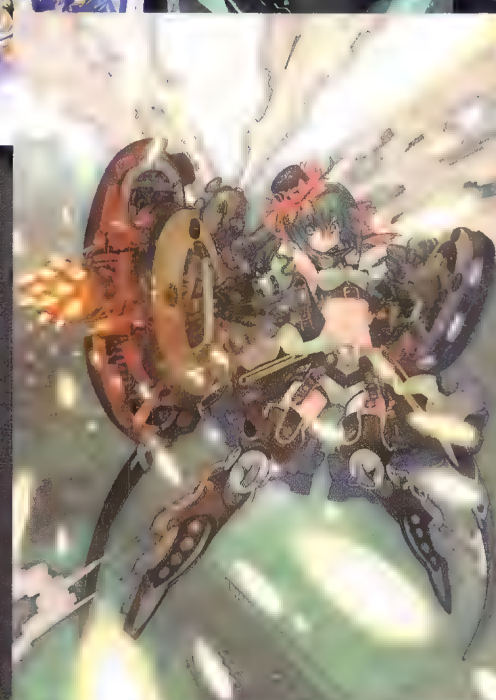
アルカディア142号から二年以上にわたり連載されて来た誌上企画「弾幕少女」がついにこの秋、小説化する！　名うての先生方を作家に迎え、彼女たちの冒険が今、始まる!!

宝石の「弾幕少女」たちが

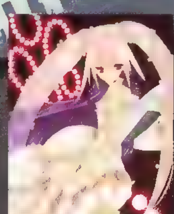
















地球のピンチに 立ち上がる!!

健速先生のコメント

初めまして、健速です。現在は多様なキャラ設定のすり合わせをしているところです。もう少しお時間をいただくと思いますが、何卒よろしくお願い致します。

綾杉つばき先生のコメント

この度描かせていただくことになった綾杉つばきです。憧れの作家さんたちがデザインした少女達を描かせていただける機会を頂いて光栄です！

メインイラストレーターは 綾杉つばき先生!!

2014年秋発売予定!!

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P063-064（CMYK）
カイゼルちくわ：P065-068（グレースケール）

夏はもう目の前。休憩がてら、冷たい缶コーヒーを飲みつつちょっと筐体に1コイン、なんていかがでしょうか。いやいや、そんなのデフォに決まってらあな！　そんなあなたにお届けしていきたい投稿ページが今月も始まるYO！

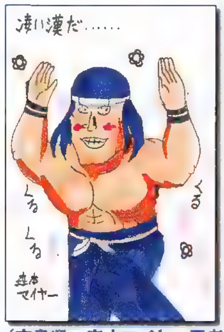
今月の忍者！



（三重県　ヒロぽん忍者）H A

NINJA村'14 〜わーるどかっぷ〜

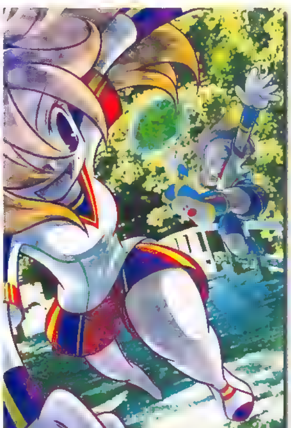
忍者の祭典が今年もやってきたでござるよ！　今回のテーマは、世界各国の衣装に身を包んでいただく「わーるどかっぷ」。そういえば、世間ではたまたま世界蹴球大会が開催されているようでござるなあ。奇遇にござる。



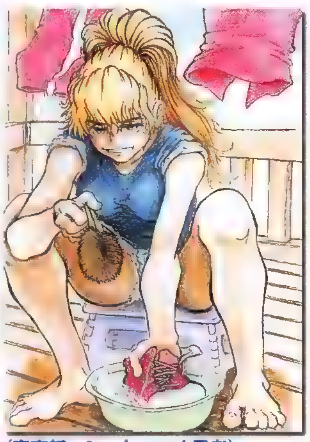
（広島県　森本マイヤー忍者）
☆回る忍者、不破刃。今日も今日とて、打倒・極限流カツドウ！



（神奈川県　Shadowくノ一）
H Oh、眼劇不参加はPCトラブルでござったか……。そんなこんなでオリジナルカラー忍者装束！



（福岡県　武術師某くノ一）
☆「このは」はキーパー、「あかね」はストライカーで、アルカナ蹴球倶楽部ここに結成!?



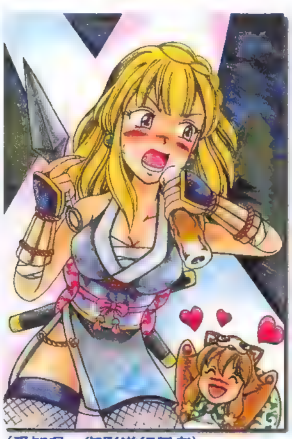
（東京都　シーナ・エマナ忍者）
☆卑怯極まりないから助太刀いたすでおなじみの武神流、こう見えてもきっとくノ一的な休日。



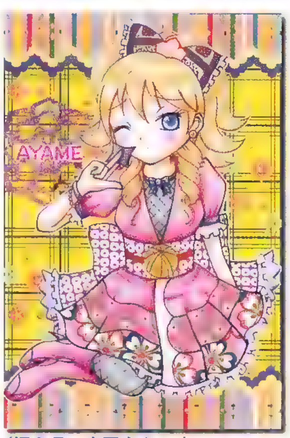
（奈良県　てつみん忍者）
☆蹴球大会応援風かすみ嬢 ブラジル水着は自重したとのことですが、エレナだったらあるいは違和感がな（略）。



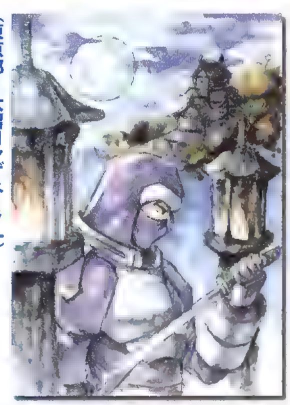
（福島県　関根村一機P忍者）
☆ヤンヤン姫が大活躍するアクションゲームが遊びたくなってくるアルでござるなあ。（語尾崩壊）



（愛知県　御影道行忍者）
☆ひなビタくノ一……というか、ちくパ罰ゲームへ一直線の図って感じ。



（福島県　森園泉くノ一）
H 日本を代表して、原宿カルチャーをアッピル！ビバ、クール&ビューティジャパネスク。



（東京都　大沼ヨシザネくノ一）
☆ひと目見てこれが2Pカズマだと気が付いたあなたは、今日からカズマニア。

アフロDEモード開催決定!!

お気に入りのキャラをコスチュームチェンジさせる人気コーナーの開催が決定いたしました！　今回のテーマは「デート」。同時開催となるシケギャグ闘劇による大寒波を、ホットなデートコーデでとかちつくちちゃおうZ！　募集は今回の投稿締め切りまで。詳しい投稿規定は、次ページの欄外を参照してくだしあ！

A-Fro回覧板　A-Froの秘密をこっそりと大暴露！　Aマークが付いている投稿者にはA-Fro特製図書カードを贈呈中。また、作品へのコメントにHマークが付いている方はホームページをお持ちです。担当編集が調整・整備中となる本誌Webサイトの「投稿者リンク」にて掲載予定です。→http://www.arcadiamagazine.com/　アフロツイッター　@arcadia_afro

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストから写真による投稿までを、これでもかと紹介していきたいのがこちらCMYK。今月は夏先取られってタツミ感じでお送りしております!



（新潟県　佐倉信士君）
☆有栖川おとめカツドウの路かと思いきや、ただのレイジキャラであったか。



（東京都　碧夢結さん）
Ⓗ初夏の海に戯れる西郷局。戦だけが、すべてじゃないから。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆振り返ってみれば、思い出たちがそこかしこ。いっぱいの思いを込めて、ありがとう。



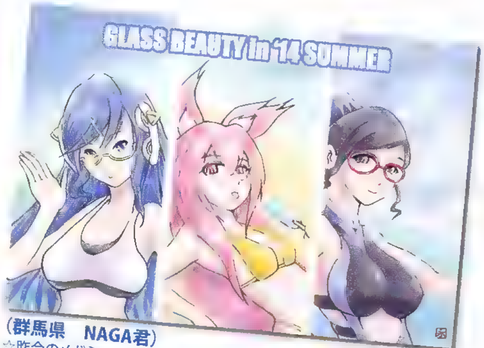
（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
Ⓗ夏！　遊ばずにはいられないッ!! 食べずにもいられないし、紫外線をガードせずにもいられない!!



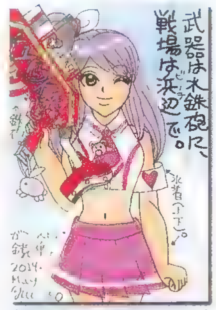
（愛知県　バクレツ丸さん）
☆忍者と水着とコチラのどれを描くかで悩まれたとか。……項目から伝わるアフロのカオス感。



（神奈川県　未虎さん）
☆アフロツイッターをきっかけに、メインデッキのキャラを描かれたそうで！　みんなもアフツイを見るといいよ！



（群馬県　NAGA君）
☆昨今のメガネラッシュに、グラス四天王である御大が黙っていられるはずかなかったのであった。



（長野県　美倖ゆうあさん）
☆たまにはこんなバチューロワイヤルもオヌヌメです。



（群馬県　釣り乙@レトキザン君）
☆何やらパワーアッペルしてる風味ではある。



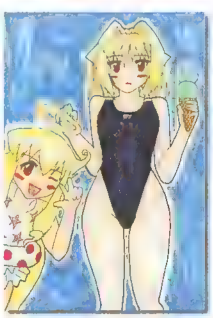
（新潟県　コンポジ君）
☆その時、ゲーセンはライブハウスになったんだ……。



（大阪府　せのお東君）
☆せのお君のテーマ別デッキシリーズ。今回は戌年にはぴったりのコチラ。……うん？



（山口県　水縹ロコさん）
Ⓗ慌しい毎日にちょっとひと息。夏の始めの、何気ない、だけど大切な瞬間。



（千葉県　N・H君）
☆来るべき夏を満喫する準備は整った！ さあ、どんとこい来いサマー！

アフロツ Pick Up ふしぎの国の……？





（青森県　水玉うるるさん）

☆プラチナとレイチェルを、不思議の国のアリスへと見事に落とし込んだコチラの作品。プラチナのアリスもレイチェルのハートの女王様も違和感なし！　ですが、彼女たちが本当に物語へと登場したら……、すんごく収拾がつかなそげ（笑）。

げっつ☆通信
アーケードゲームのキャラを、テーマに沿った衣装に着替えさせてしまうコチラ。今回のテーマは「デート」です。募集するイラストはカラーとなります。また、イラストはキャラクターだけで、背景には何も描かなくてOK。空きスペースや裏面にキャラ名とゲーム名を書いてください。締め切りは67ページの欄外を参照。ホットなデートコーデで、SG闘劇に対抗立志伝!（SG）

ぶちかまし
ゲーマー人生

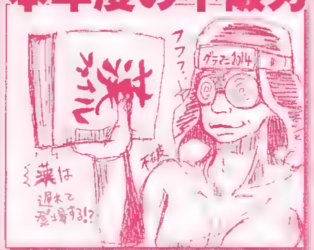


梅雨も猛暑もしのげるゲーセンにお世話になりっ放しの昨今、この左のデュラル君っぽい人に名前を付けていないなあと不意に気付いたのはさておき、アフロモノクロの部スタートゥです。

忍者村 ジ・アフター
場外乱闘パンデモニウム

今年も無事(?)開村できた忍者村、モノクロの部で〆となります。今年もありがとうでござる、来年もよろしくでニンニン!

本年度の不破刃



(愛知県　バクレツ丸くノー)
☆不知火舞は欠席でしたが、すごい漢は無欠席。って、眼劇は前の号で終わってますがな!



(神奈川県　さによろ忍者)
☆ワールドカップと思いきや、日曜朝のスーパー忍者タイムが始まりお子様方に大人気の術!

モヤモヤあふろず
ドイヒーな街サウスタウンでモヤモヤしちゃいます編

(ナレーター　初●ミク)

こんばんは、モヤモヤさ●ぁ～ず2です。今回は復讐と欲望の街、サウスタウンをブラブラしちゃいます。

サウスタウンといえば一年前地元の人とリアルファイトになった人だけど、しゃがみC→クラックシュート×αしかやらないことに頭にきてMAX版ギャラクティカファントムをたたき込んじゃったんだよね。そんな、ラルフもプチ切れるサウスタウンを10個のモヤモヤポイントとともにプレイバックです。

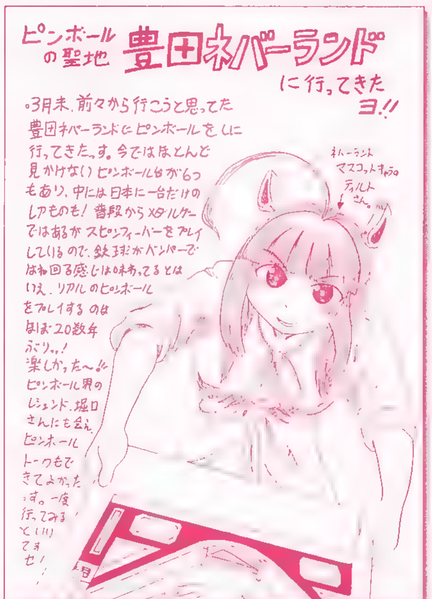
1　すぐに尻を出すムエタイチャンプ
2　落ちても平気な高層ビル
3　戦わない格闘家が集まるカフェ
(以下略)

つうことでモヤ●まINサウスタウンは、このあとすぐです。

(埼玉県　AC30号君)

☆テレビ東京の番組のネタなので、全国誌で扱って大丈夫か……と思いましたが、ゲツリいわく新潟でも放送しているそうなのでOKとしました。今後もモヤモヤするアケゲーの街ネタ投稿が届けば、コーナー化も……いや、どすかね?(あえてもやもやと)

ぶらりレゲーの旅 第☆回



(東京都　QQQ君)
☆実に面白いところの突撃リポートをありがとうございます! 稀少どころか日本ではここでしか遊べないゲームだなんて、マニア魂をくすぐってくれるじゃないですか……。アナログならではのピンボールの弾道が生む不思議な魅力は、ぜひ若人の皆さんにも知っておいていただきたいところ!

ついに実行! ちくわパフェの刑

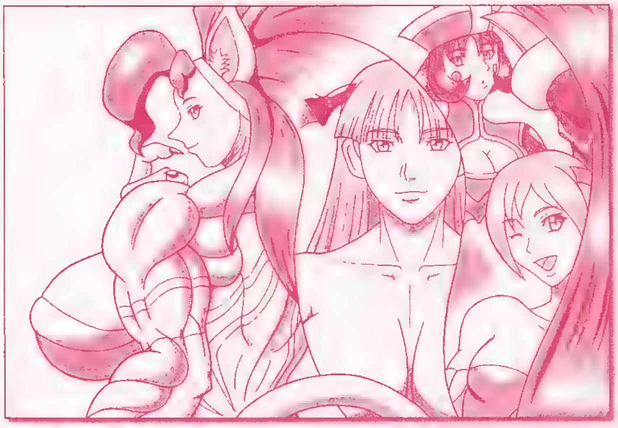


三つ巴バトルの敗者へ科せられる罰ゲームが、いよいよ実行段階に! オリジナリティーあふれるオレたちだけのちくわパフェ、完成……したぜ!

投稿者の皆さんから寄せられた食材案がついに現実に!……夢のままなら平和だったのに……。

総予算、驚きの4000円弱! 愛と勇気の感動巨編、その模様はTwitterで! @arcadia_afro #afro_arcadia #アフ通

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。 締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!



（大阪府　作左君）
☆『ヴァンパイア』20周年も、そろそろ後半戦の季節。改めて見てみると、女性キャラ陣の魅力とインパクトはやはり格別！

思い出も新発見もゲーセンにある!

思い出のゲーセンが、また一つ閉店しました。というか、とっくの2月に閉めてたみたいで……。

むかーしむかし。『ポップン』台がまだまだ普及してなかった時代。市内で唯一稼動してたのがそのゲーセンでした。自転車で片道40分、冬は電車で足しげく通っては友人たちと楽しんでいました。台がなかなか空かない時は、プリクラ撮ったり『サムスピ』やったり……もう思い出がいっぱい！

実のところ、ここ数年、店の雰囲気を感じてなんとなーく嫌な予感がしていて、閉店の張り紙を見て「ああ、やっぱり」とも思いました。通っていたゲーセンに、閉店の字が掲げられているのを見るのはもうヤだなあ……。

とりあえず今は、そのゲーセンに「ありがとう!!」

できれば、こちらのお店が閉店になった分、新しいゲーセンが開店してくれればいいんだけどなぁ～。

（青森県　水玉うるるさん）

☆あの「閉店」の張り紙を見た瞬間のショックは、確かにかなりのものですな……。新たなお店を開拓することでゲーセン通いを続けることこそ、一番の供養かと！

先日、仕事で鹿児島に行く機会がありました。

出張セット一式とともに持参したのが、『戦国大戦』の島津デッキ。念願の、ご当地プレイを堪能してきました。

目指せ！　全国ご当地武将プレイ制覇！　（大阪府　せのお東君）

☆これは間違いなく斬新なプレイ感覚！　ゲーセンならではの新たな遊び方、探してみると実に面白いですぞ。

聞いて教えてギブアンドテイク

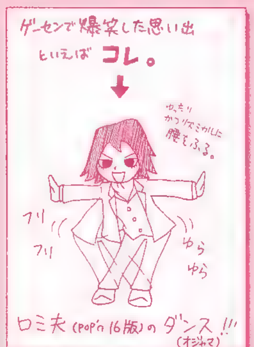
教えてアフロディーテ

アケゲーや投稿に関する質問に、ほかの投稿者さんや担当アフロヅがお答えしていく当方。今月も新たな質問や回答をいただいております

問 自分の中で、一番思い出深いゲームのサントラは何ですか？

答 私は『BLAZBLUE』のサントラ（『SONG ACCORD#2 with CONTINUUM SHIFT II』）です。ゲーセンで「深蒼」を聴いて一目ぼれ（いや、一聴ぼれ？）して購入しました。

美しくもカッコイイサウンドで、聴くたびに気合いが入ります。なので掃除中に聴けば作業が捗る！と思いやってみたら、気合いが入り過ぎて掃除機をぶっ壊してしまいました。サントラ、……恐ろしい子！　（静岡県　ウォンチュベイベーさん）Ⓗ



（広島県　文月裕さん）
☆ああ、一発で思い出せましたッ!! あの誘うような動きには実に惑わされます！

問 ゲーセンで爆笑した思い出ってありますか？

答 『An×An』の即答プレッシャークイズで出てきた「食べられるのはどっち？」の選択肢に「牛肉」と「朱肉」が出た時に、思わず「朱肉」を選択して、友人を爆笑させてしまいました。

（栃木県　@kira君）

答 初めて『KOF'97』をプレイする前に友人から「真吾キックがち○こキックに聞こえる」という話を聞いていて、「いや、そんなわけないだろう」と思いながら技を出してみたら、確かにそうとしか聞こえなくて爆笑しました。でも後でサントラを買って聞いてみたら、ちゃんと「真吾キック」って言ってるんだよなぁ。まあ、それが当たり前なんですけど（笑）。

（石川県　二代目SB1号君）

問 皆さんの好きなキャラクターの登場シーンはどれですか？

（広島県　森本マイヤー君）

☆こちらが今回の新質問！　格ゲーやアクションゲームのみならず、シューティングの自機や音ゲーのムービーなど、ジャンルは何でもOKです。

暑い夏をむやみやたらと寒くする

SG闘劇2014戦 出場作品募集開始！

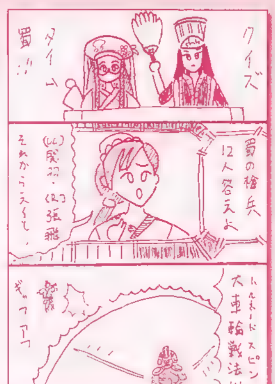
今年もシケたギャグで氷河期を呼び起こす、シケギャグ（SG）の武闘会がやってくる！
今号の投稿締め切り日までに、ぜひ皆さんの脳のあかん部分でつい思い付いちゃったSGをご投稿あれ！



（大阪府　GON君）
☆この、十分後くらいに不意に理解できる感じ、これぞSG。昨年度チャンプは今も絶好調のようだぜ……（ゴクリ）

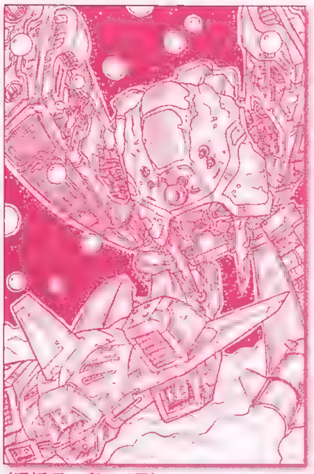


（兵庫県　アルルハイジさん）
☆意外なところで見付けてしまうのもSG。この発見時の寒さと謎の敗北感が、多分恐竜を滅ぼしたのです。



（長野県　LEG君）
☆1コマ目でもう完結している気がッ!? この追い打ちによる寒さの加速も、テクの一つです。

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。○イラスト作品はアルカディアブログでご紹介する可能性もあります。



（愛媛県　煮モノ君）
☆こ、これは『エアバスター』5面ボス!?
この角度で見ると、迫力がまた桁違いですな!



（島根県　ダンシングおりん君）
☆確かに、上からいけばそうなるのが自然。
修行は大事と英雄は教えてくれた。



（神奈川県　黒坂カヲル君）
Ⓗ二人そろってジュティ&ジュティ!?
健康的破壊力が倍に、いや二乗に!

リビドーイズジャスティス
ゲルエロス村

人間は皆、生まれた時からエロスの民。
とりあえずそう言っておけば許される気がしつつ、今月も健全に参りませセウト!



（愛知県　ですみら君）
☆祝!　シリーズ全キャラ完走ッッ!!
氏には文句無しで番長の称号をお贈りしたいッ!



（東京都　よしみ君）
☆先生、まさかのランジェリー!?
サツキ先生は思った以上にオトナなのです!



（群馬県　十一久君）
☆忍者村あての作品を、こっそり村へご案内。
アラビア風衣装で、レッツセクスィー潜入任務!

MMターボ

ハガキ裏や封筒、同封した保護厚紙などに描かれていた皆さんのひと言やイラストを紹介するはずの当方ですが、最近は味わい深いショートネタなら何でもバッチコイな気が。

タカトウアユミ先生の「ゲーセンあるある」おもしれぇぇぇ!

（愛媛県　煮モノ君）

☆取り出し口ネタで、リアルに記憶がよみがえった担当がここに。

5月3日に『SOUND VOLTEX』の「Broken(EXT)」何気なくプレイしてみたら、こいのぼりボーナス対象だった。「ジャケットに目しか描かれていないのに、あれが男の子だと……!?」と驚いた。

（石川県　村瀬愛さん）

☆ほう、では（淡い希望を抱き『VS雀士フラン[illegible]スターズ』を出しつつ）



↑（奈良県　てつみん君）
☆ばれちゃあしょうがねぇ（ゆらぁり）

アフロ川柳怪

お題に沿って五七五のリズムを嗜んでみちゃう当方、今回のお題は「フルコンプ」であります。

自引きして　目当てのコモンが　出てこない

～寸評～　（青森県　五森セキさん）

コモンやアンコモンならそのうち出るだろう……と思っていた時期が、皆さんにもあったはずです。そう、なぜか肝心のコモンやアンコモンは、ふと気が付くと自力では引いていなかったりするもの。カードの運はSR運だけではないのです。

フルコンプ　できると信じ　レッツプレイ

～寸評～　（新潟県　越後いなほ君）

フルコンプの道も一歩から、まずはプレイしてみないことには、そもそもフルコンプへの道に踏み出すことすらできないのです。「どうせできない」などと思わず、まずはポジティブに挑戦してみる明るく前向きな姿勢、受け取りました。

フルコンプ　する気で買った　バインダー

～寸評～　（神奈川県アヴァ鍵郡　黒坂カヲル君）

上の作品とスタートダッシュの志という点では同じですが、こちらはバインダーを買ったはいいものの、結局それを埋め切ることはできなかった……という達観にも見える点が味わい深いですね。ええ、埋め切れなかったんです（遠い目）。

今月のお題　メダル

今回のお題は基本に立ち返り、「メダル」。単語自体は使わずに、ニュアンスだけ生かすのはもちろん今回もアリです。

Shake The アフロヅ

ちくわ　ですみら殿!『スーパーリアル麻雀』Pシリーズキャラ全完走、改めておめでとうござる!

ケソ　途中本誌の隔月化などもあったというのに、脱衣を描き続けたこの偉業……番長称号がふさわしい。

げっつ☆　スーパーリアル番長ですケロね!

ちくわ　な、なんか惑星程度砕けそうな称号だのぅ!

ケソ　新番長の爆誕を祝いつつも、ついにやってきたアフロDEモードの復活とSG闘劇も無視できないZO!

ちくわ　季節的にはミズッギ投稿もアリですな。

げっつ☆　どれを選ぶか迷うところです!

ちくわ　ティンときたお題に飛びつけばOKじゃい!

イレイザーナカムラ　その方がモチベも上がりやすいですしね。それはさておき、罰ゲーム執行ですよ。

ちくわ&げっつ☆　（第三部　完）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**7月15日(火)必着!**　募集要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

はみだせ 猛者通信

第8話

ケンサクは西村選手の香り

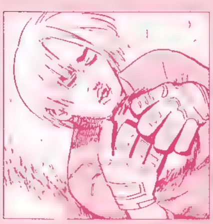
最近、LINEで流行しているクリエイターズスタンプ。ここはひとつ、天野先生の〝ゲーム子ゼル〟スタンプもリリースしてはどうか。あれ？　これってビジネスチャンス!?

文:ジイダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

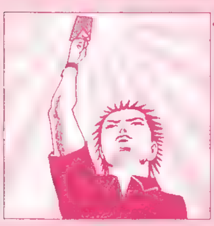
登場人物みたいな



まさ
IMC5のために飴をガッツリため込んだ矢先、連続する豪雨に見舞われるあめ男ぶり。この悲しみは、立川・楽観で癒すしかないな、あこりゃ(したり顔)。



ケソ
〝リッジレーサー20周年企画CD〟から最強楽曲レイジレーサー、ムービンインサークルズ、サムライミロケッツが落選し、オーマイガーシュな初夏。



タキョス
ダップセをカサンドラから逃がさぬよう目を光らす地獄編集。ついにREOさんがモンハンデビューしたゆえ、地獄のレア7マラソンを百時間やる予定。

その検索は、無常

selector infected moseru.

まさ　ときにケソや、テレビの懸賞やプレゼントなどで視聴者を煽る際、「奮ってご応募下さい！」とよく言うだろう。

ケソ　ああ、聞きますね。もはや定型文みたいな感じで。

まさ　よくよく考えると、鼻息スルピスアドレナリンが沸騰する(by『ホットチェイス』)状態で懸賞に応募しても、誤字脱字が発生したり、応募要項の書き忘れなどが発生しやしないかね。

ケソ　……言われてみれば。

まさ　「奮って」と煽るよりも、冷静に落ち着いて誤字脱字がないようにじっくり内容確認した後にご応募下さい、というのが正しいのではないかな？　ああん？

ケソ　そうなんだ～(レコ風)。

まさ　顔真っ赤にしながら『グラII』一面ボスの火の鳥のごとく燃え盛って懸賞に応募しても、それはカロリーのムダな上に失策を誘発する原因になるので注意が必要だ。

ケソ　そういや今さらなんですが、あの火の鳥、勝手に燃えてるんだから放置しておけば、そのまま焼け死ぬんじゃないですかね。

まさ　フムン。だから自爆するのか。自らの炎に焼かれるとは因果なものよのう。

タキョス　懸賞とか火の鳥とかどうでもいいからさ、今回の猛者のテーマをサッサとひり出してほしいんだがな。それこそ奮って。

まさ　:(;ﾞﾟ'ω ﾟ'):

ケソ　しょうがない。ネタを探しにゲセ行ってきますか。それこそ久々に『グラII』探索も兼ねて。

まさ　おっ、ウィーじゃない。



タキョス　ニューゲームじゃねえし……つーか、もう30年近く昔のタイトルなのに、そんなに簡単に見付かるものかよ(宇宙世紀風)！

まさ　レゲーを積極的に入荷しているアキバのHeyや、高田馬場のミカドに行けば、ひょっこり置いてそうだがね。

ケソ　これだけタイトルが増えると、ゲーセンでお目当てのゲームに出会うのはまさに一期一会。ほとんどの人は『ホロシアム』に出会わないまま一生を終えるのではないでしょうか。

まさ　哀しいね、わびしいね。

タキョス　いっそ、検索サイトとかあればいいんだよな。どのゲームがどこに入荷しているか、一発検索ですぐに分かる奴。ちなみに俺は昔、西セガで『ホロシアム』遊んだわ。

まさ　そそそそそそぉーれじゃあ(トリパンじじい風)！　ゲムタイトルと場所を指定して、その界隈のゲーセンに入荷していないか分かる検索サイト……こりゃええで！

ケソ　んじゃ今回の猛者は、夢の検索サイトを作ろうず、的な流れでデュエルスタートゥ！

戦慄！　襲い来るラッシャー空間

To DARWIN.

ケソ　基本はアレですよね？　アレを入れたらアレがアレになるんですよね。

タキョス　なんだよその右脳だけでしゃべってるようなアレアレ談義は。アレかお前、心はいつもハイスパート、秋葉のド真ん中でパワーホールか(サソリ固めをかけながら)？

ケソ　エフッ！　ギブ！

まさ　まあまあ戯れはその辺にしときなさいよ君ら。件の検索サイトだがね、基本はエリア名とゲーム名を入れると、どこに入荷しているのかがパツイチでルッキン、というシステムがあればいいのだな。

ケソ　あらかじめ遊びたいゲームタイトルを入力しておくと、近隣エリアで稼動を開始したら、アラートが出てプレイヤーに教えてくれるという仕様ならうれしいですね。

まさ　そのタイトルで遊べるなら全国どこにでも行く！　という剛の者は、検索範囲を“全国”に設定しておくといいのだな。

ケソ　長崎から札幌まで、『ABコッペル』で遊ぶために出かけていく、というドラマも生まれることでしょう。

タキョス　でもよ、せっかくデータベース化してるんなら、もっといろいろと副次的な情報も分かるようにしておけばいいんじゃね？　例えば、連付きなのか、入っている筐体は何なのか……とかさ。

ケソ　ゲーム名を入力したときに、ハイスコアとかも同時に表示されるといいかもっすね。店舗単位だと流石に手間だと思うので、アルカディア、メストに登録されている全一スコアが表示。

タキョス　集計が終わっていないかどうか、とか。

まさ　ならば、基板のバージョン表記も重～要さね。最近はオンラインアップデートが当然のごとく主流だが、昔は基板単位でゲームが違っていたからのう。

ケソ　体感型大型筐体なら、まだ駆動しているのがどうかも明記してほしいですね。地方の遊園地で体感ゲームを見付けていざライドオンしたところ、筐体は無可動であったという例はいくつもありましょう。

まさ　『WECル・マン24』のデラックス筐体、いざ見付けて乗り込んでも、回らなかったら味気無いであろうからな。

タキョス　しかしこのサイトが実現するとしたらさ、ゲーセン側の協力がないと、まず成り立たないよな。ネットワークを使用するゲームは、入荷情報やアップデートがオンラインで判るけど、基板ものはそうはいかないからな。

まさ　しかし店側も集客効果ばつギュンゆえ、ウィンウィンの関係になるのではないかと願ってやまない。

ダイセル、死の口笛タイム

Burnning heat !

タキョス　よく考えたらよ、別にゲームタイトルだけじゃなく、ゲーセンの店舗データも詳細に見れれば便利なんじゃね？　禁煙なのか、分煙なのか、トイレは男女別か、とかさ。

ケソ　ゲーセン情報に限っていえば、有志の方が作られているゲーセンwikiなどもありますが、店の協力がないと限界がありますしね。参加店舗がいろいろな情報を提供してくれるのなら、遠征組も予定を立てやす

アケディ検索サイト、この機能は付けて欲しいベスト9!

入荷お知らせアラーム機能	目当てのゲームが近隣のゲーセンに入荷した瞬間、窓も割れんばかりの鼓膜をつんざくアラームが鳴り響くのだ。プッシュ通知など笑止千万の生ぬるさよ。
連射装置の有無を明記	人類が生み出した偉大な発明、輪転機と羅針盤、そして連射装置。これがあるのと無いとでは、アッシマーとアンクシャくらいの差がある。ぜひ明記してほしい。
インストカードの表示	レゲーによってはインストカードが無いものも存在する。『海底大戦争』のように"頼むから読んでくれ！"とアッピルするタイトルもあるし、ぜひ閲覧可能にしてほしい。
メーカー純正筐体かどうか	大型筐体ゲームの中には、強引に他タイトルの筐体に押し込まれているものもある。正規筐体で遊びたい欲を満たすため、純正筐体に入っているかを明記していただきたい。
ハイスコア表示機能	検索したついでに、ゲームタイトルごとの全一スコア、タイムなどが閲覧できるとこりゃ便利。集計打ち切りかどうかも分かると言うことナッシン。
録画可能かどうか	ゲーセンの中には、自分のプレイを録画し、今後のプレイに役立てることができる店が存在する（個人的用途に限る）。メモリアルプレイを残しておきたいときに活用しよう。
ゲーム大会逆引き検索	ゲームタイトルではなく、開催される大会から逆に店舗を検索できるシステム。「今度の日曜、『ドカベン』の大会やるらしいぜ！」、「いぐしが！」のように使う。
Hボタンは壊れていないか	マージャンゲームの肝ともいえるHボタン。これが壊れているとオワリングなタイトルもあるからな。気持ちAボタンも同様。

いかもしれません。

まさ　ゲーセンまでのナビ機能もほしいな。自宅から目当てのゲーセンまでどういう交通手段で行けばいいのか、どのくらいかかるのかが一発で分かるとか。

タキョス　それなら、普通にナビサイトを使って検索すればいいんじゃねえのか？

まさ　分かっておらぬな。検索サイトに紐付いているからいいのではないか。いちいちほかのサイトに飛ぶのすら億劫な、ゆとり世代の我よ。

ケソ　ミートゥーミートゥー。

タキョス　うそつけ！　お前ら、ゆとり世代の倍以上生きてるじゃねえか（俺も）！

まさ　どうせなら、もっといろいろ付けようず。そのゲーセンの近くに美味いラーメン屋は何件あるのか、ゲーセンの中に入っている自動販売機の種類は何なのか。

ケソ　プライズ入荷情報とかは有益な気がしますゾ。この前は"すーぱーそに子 生活密着取材スペシャルフィギュア"を探して、新宿と池袋界隈をさ迷い歩いてしまいましたからな。秋葉に行ったらどの店舗にも余裕で入荷していたという。

まさ　基板が持ち込める店なのかどうかもわかるといいな。ときどき無性に、『ゆうゆのクイズでGO！GO！』を大画面でやりたくなるときがある御仁も居るだろう。

タキョス　……居ねえと思うよ。

まさ　あとは、店内に飾ってある有名人のサインや、椅子の座り心地も問題だな。

タキョス　椅子は分かるけど、サインは特に関係無いだろ……。

まさ　その店舗にワカダイセルややくじるが立ち寄ったと知れば、構えてしまう輩もおるかもしれん。

タキョス　そんなのダップセくらいだろ……。



戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

マセル　無責任にいろいろとでっち上げたが、この検索サイトは、やろうと思えば不可能じゃないよな。

ケソ　ええ。これならばセレクターでも叶えられそうな現実的な願いだと思われます。

まさ　最初に一定数、検索サイトに参加してくれる店舗が集まれば、あとは雪だるま式に多くなっていくと思うがどうか。

タキョス　さっきも少し話が出たけどよ、店に置いてあるタイトルがオンラインで分かれば、隣県からの遠征組も遊びに行きやすいだろうしな。活性化にはつながると思うよ。

まさ　アーケードゲームは既に人類の共有財産。政府もワケ、ワカ、ラン山師や広告代理店に金払うより、こういうサイトを作って、業界を活性化させる素地を作ってほしいものよのう。

ケソ　っていうか、こういう検索サイトをアルカディアが作ればいいんじゃなあい？

タキョス　業務圧迫で殺す気か。

（つづく）

SHO様NOW!!

『当然かけるよ!』

SHO様、ちゃっきーに「ネトゲを一緒にやったら、電話かけてきまくりそう」、「くる回数が多そう」と言われた際に。



はみだし便り

タキョスである。巷はNBAファイナルやワールドカッペレ（notテーカン）などスポーツ大会オペラでにぎわっておるが、アーケード業界も大会では負けておらぬ。あーくれぼ2014や『ウルⅣ』大会、さらにはEvolutionなどなど、格ゲープレイヤーならずとも渋谷のスクランブル交差点（not横シュー）でお祭り騒ぎするレベルのイベントが目白押しDA！　てか、俺も取材でEVO観に行きてぇよ!　二つで十分ですよ分かってくださいよ!

猛者ール通信

ダップセにやってほしい企画や、やりたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたらダップから何か何かプレゼントがあるかも。

[illegible]

もしくは電子メールにて
[illegible]2009@arcadiamagazine.com

誌上大会「検証杯」スペシャル企画!!

めざせ!! だぶる杯

大会形式でさまざまなカードの真の魅力をあぶりだす誌上大会「検証杯」。今回はそのスペシャル企画として、国縛りチームでの「だぶる杯」を2号に渡って掲載！　優勝チームは一体どこ!?

だぶる杯　ルール説明

『WCCF』においてオーソドックスな楽しみ方の一つ「国籍縛り」。読者やプレイヤーの方ならすでにもう何度も遊んだルールだと思われるが、端的に説明してしまうと一つの国籍のみでチームを組み、そのチームで『WCCF』をプレイする。それだけのことである。それだけのことと書いたがサッカー好きならだれしもが好きなチーム、好きな国だけでチームを組み、自分だけの最強チームを育てたいとは思うことだろう。今回はこの「国籍縛り」に加えて、『WCCF 12-13』の選手をできるだけ盛り込む縛りと「U-5」にできるだけ近づけるといった縛りのルールのもと、我々アルカディアメンバーでどこが『WCCF 12-13』最強国なのか探ろうというのが今回のコンセプト。

試合はそれぞれ4組のグループに分けられグループリーグを実施した後、上位2チーム勝ち抜けの計8チームにてトーナメント形式で実施される。どこかで聞いたことがあるようなルールかと思われるが、あくまでもアルカディアオリジナルルールなので他意は一切ないと思っていただきたい。



だぶる杯　アルカディアメンバー

たてしゅ
オランダ好きながらも選出チームでもっとも期待しているのはドイツ。クロースやフンメルスが期待の選手とか。

マンモス丸谷
イタリアの知識にあふれたロマニスタ。コートジボワールのハメスは「ハメっスよ」とうそぶかれる切れ味をもつ。

いちみや　ひろし
中堅国中心の担当ながらベルギーとウルグアイは一流どころがそろう。生真面目な性格が吉と出るか凶と出るか。

バリィさん
イングランドを使って四捨五入すると10年。今回はDF総白、KOLE抜きで挑む。フィルの運用に関しては世界レベルかも。

本誌編集部員テラダ
最も経験は浅いものの素直なプレイスタイルが好感。C.ロナウドは年単位で使い続けているが果たして……？

だぶる杯　グループリーグ一覧

Group A	Group B	Group C	Group D
オランダ	フランス	ロシア	ドイツ
イタリア	ブラジル	コロンビア	コートジボワール
メキシコ	クロアチア	ベルギー	ウルグアイ
アルゼンチン	ポルトガル	スペイン	イングランド



U フランス

かつて世界王者に輝いたメンバーはすべて去ったが、将来有望なタレントが目白押し。まさにダイヤの原石軍団だ!

by たてしゅ

若手主体のメンバーでいざ頂点へ!

リベリーを軸に、ハードプレスからのサイド攻撃を貫徹!

FW登録の選手が少ないこともあり、フォーメーションはベンゼマをトップに据えた4-2-3-1を選択。ディフェンス陣はベテランのメクセスとラミをあえて外し、サコとバランのタレント力に賭けてみた。また、中盤でも若手のポグバをマテュイディと組ませてのハードプレスディフェンスを90分間遂行する。奪ったボールはリベリーとナスリに展開してサイド突破を狙い、また左サイドから崩す場合はエブラのオーバーラップも強力な武器となる。ベンチにはスーパーサブ役としてガメイロを置き、さらに攻勢に出る場合はエル・カウタリを投入してどんどんオーバーラップを仕掛ける。GKはPK戦で意外に頑張れるジュルドランを、キャプテンはこれまた意外(?)にも適性の高いエブラを指名。プレースキックはリベリーにすべて任せている。





KEY PLAYER

カリム・ベンゼマ

SP	FW	チームスタイル		ボールキープ									
OFF	19	DEF	5	TEC	17	POW	16	SPE	16	STA	15	TO.	88

リベリーとナスリが放つ良質のクロスおよびラストパスの仕上げ役はこの男をおいて他にいない。単独での突破は期待できないが、パスを引き出すポジショニングとダイレクトシュートのうまさは間違いなく一級品だ。



担当泣きの一枚

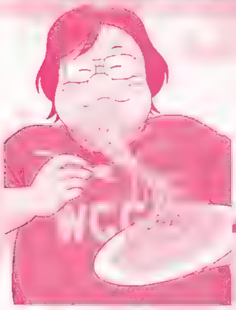
サミル・ナスリ

SP	MF	チームスタイル		ワンタッチパス重視									
OFF	16	DEF	9	TEC	18	POW	13	SPE	17	STA	15	TO.	88

当初はバランにレア枠を割く予定だったが、これではナスリを入れるとU-5デッキにはならなくなってしまうため断念。ドリブルとパスを巧みに使い分け、決定機を作り出すその実力はけっして侮れない!

		使用感
RE / GK	ジョフリー・ジュルドラン / シュートセービング	ハイボール処理はやや難があるが、相手ドリブラーに突っ込みながら至近距離のシュートをブロックするのはかなりうまい。PK戦では不思議と勝負強さを発揮する隠れた逸材といえよう。
RE / DF	ラファエル・バラン / マンツーマンディフェンス	対敵動作に優れ、カバーリングもフィードもしっかりこなすが、個人能力がある程度成長するまでの間は不安定な印象。本来の実力を発揮するまで時間がかかる使い勝手の悪さがネックだ。
RE / DF	アディル・ラミ / パワープレイ	空中戦ではほぼ負け知らずで、セットプレイ時の得点源としても計算できるが、スピードのあるドリブラーには苦戦しやすい。ボール奪取後には思い切ったロングフィードも放つこともある。
RE / DF	ベンジャミン・スタンブリ / ダイナモ	危険地帯をいち早く予想して先回りするカバーリングの達人で、縦パスのコースを察知してのインターセプトも得意。ボランチでもCBでも機能するディフェンスの貴重なバックアッパー。
RE / MF	ポール・ポグバ / プレスディフェンス	豊富な運動量とボディコンタクトの強さを生かした守備力は十分に計算が立つ。好調時はボールを奪った勢いでそのまま駆け上がり、シザーズフェイントや強烈なミドルでゴールを脅かす。
RE / MF	レミ・カベラ / ゲームメイク	トップ下とサイドハーフをこなし、キープレイヤーにするとボールキープ力が向上して、敵陣バイタルエリアでタメを作ってくれる。フェイントをよく繰り出して相手のマークを外すのも長所。
[illegible] / MF	フランク・リベリー / シャドーストライク	チームの絶対的支柱。緩急自在のドリブルは抜群の破壊力を持ち、相手から見れば次のプレイや走るコースが読みづらいためプレスをかけるタイミングが計りにくい。右サイドにも対応可能。
RE / DF	ママドゥ・サコ / リベロディフェンス	パスコースに積極的に飛び込んでインターセプトを狙い、ドリブラーには思い切ったタックルを仕掛ける。周囲のカバーリングもしっかりこなせる、大器の片りんをのぞかせる大型CBだ!
RE / DF	クリストフ・ジャレ / フォアザチーム	カバーリングの意識が高く、攻撃時は中盤に顔を出してゲームメイクの仕事もよくこなす。人徳者タイプのキャプテンシーも持つのも長所だが、スピードのあるウイングにはやや分が悪いか?
RE / DF	アブデルハミド・エル・カウタリ / オーバーラップ	キープレイヤーに設定するとその凄いスピードで敵陣に走り込んで味方のパスを引き出してくれる。守備でも強烈なスライディングタックルとボディコンタクトを連発してくれるので頼もしい。
[illegible] / DF	パトリス・エブラ / オーバーラップ	積極的に攻撃参加するタイプで、中盤でのゲームメイクや多彩なクロスが蹴れるのがウリ。ボディコンタクトにも強いのでボールを簡単に失わず、ディフェンスもしっかりとこなす優等生だ。
RE / MF	ジェレミ・メネズ / フリーロール	シュート精度が物足りないが、切り返しの鋭いドリブルと精度の高いクロスの使い手で左右両サイドハーフとして使っても機能する。調子を落としている場合はカベラをスタメンに起用する。
SP / MF	ブレーズ・マテュイディ / ハードプレスディフェンス	ピッチを幅広く動き回り、相手ボールホルダーに体当たりを繰り返してボールを奪いまくる。しゃれた足技は特に持たないようだが、奪ったボールをしっかりキープしてくれる攻守の要だ。
RE / FW	ケビン・ガメイロ / 降臨	スーパーサブ特性を持ち、REカードとしては十分な決定力を持つ。縦に飛び出すスピードに優れ、さらにキープレイヤーに設定するとクロスボールの受け方がうまくなる効果があるようだ。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。



ブラジル

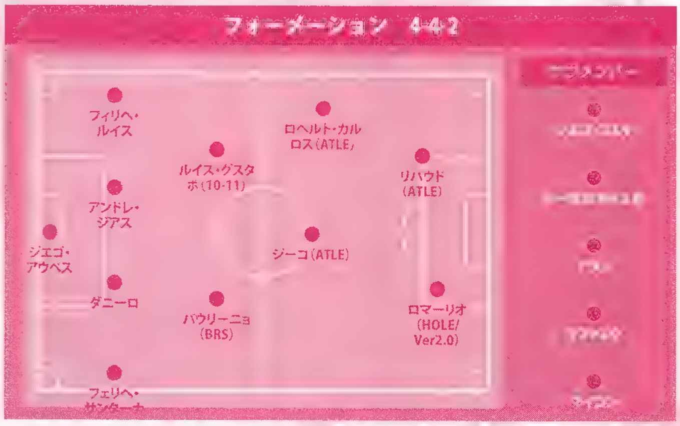
今作のブラジル人ATLEをすべて投入しつつも、U-5に抑えることに成功。
現代のセレソンにはない華やかさと脆さを併せ持ったチームの実力やいかに!?

攻撃重視のクラシカルな(?)セレソン!

by マンモス丸谷

四人のレジェンドプレイヤーが中心!
優秀すぎるボランチがある意味仇に!?

豊富なSP＆レアカードを誇るため、U-5でチームを作るとなるとその取捨選択が悩ましいブラジルチーム。「ただ強い選手でチームを作ってもつまらないでしょ」的な周囲の空気もあって、今回は『12-13』で排出されるレジェンド選手をすべて使用した、古きよき(？)ブラジル代表で挑むことに。この時点でレア枠のうち四枚は確定。残る一枚は定番選手がSPに昇格してREカードが少なくなった、というかウディネーゼのアラン一人だけなため、守備的MFに投入することで決定。しかしそれでもMFの数が足りないため過去バージョンからルイス・グスタボを招集。その結果、中盤の底はストロングポイントに変貌したっス(パウリーニョとグスタボが特殊連携だったのが大きい)。最終ラインもすべてREで構成した割には強固っスよ！



KEY PLAYER



リバウド

RE	FW	チームスタイル		チャンスメイク									
OFF	-	DEF	-	TEC	-	POW	-	SPE	-	STA	-	TO.	-

得点のチャンスにつながる決定機はほとんどこの男のプレイから生まれる。チャンスメイクはもちろん、自身のドリブルからゴールを奪うことも可能。しかし大きな活躍を見せるほどスタミナの消耗が早まるのがジレンマ。

担当泣きの一枚



ルイス・グスタボ(10-11)

RE	MF	チームスタイル		カバーリング重視									
OFF	10	DEF	16	TEC	14	POW	15	SPE	15	STA	16	TO.	86

チーム構成をU-5にするために旧Ver.から招集。今Ver.のSP版と比べるとひと回り小粒な感じだが、REのボランチとしては最高級の守備力。スーパーサブ特性を持っているが、このチームで発動させる機会は少ない。

RE / GK	ジエゴ・アウベス / PKセービング	使用感	REカード随一のPK戦の強さと、流れの中でスムーズな飛び出すレスポンスのよさを兼ね備えたGK。しかし今回の企画中にはPK戦がほとんど発生せず、目立った活躍はできず……。
RE / DF	アンドレ・ジアス / リトリート	使用感	ペナルティエリア付近で待ち構え、侵入者やボールを跳ね返すことを得意とするセンターバック。リード時やプレスが効きにくいチームに対しては守備のキープレイヤーに任命することも。
RE / DF	フェリペ・サンターナ / プレスディフェンス	使用感	チーム起ち上げ当初は控えの構想だったが、サイドバックでも機能＆チームスタイルの有用性によりレギュラーに昇格。積極的なプレスによるボール奪取でチームに貢献する。
RE / DF	マイコン / 個人守備重視	使用感	強靭なフィジカルが武器のストッパータイプのDF。プレイの特性的にはセンターバックだが、サイドバックでのプレイ適性があり、右サイドに置いても安定した判断力を見せてくれる。
RE / MF	アラン / ゲームメイク	使用感	『12-13』では数少ない存在である、ブラジル国籍でREカテゴリーの守備的MF。ボール奪取よりは正確なパスでチームの攻撃を潤滑にする役割を得意とするタイプ。
ATLE / MF	ジーコ / キープレイヤー重視	使用感	独力で得点を生み出す力はATLEとしては物足りないレベルだが、“神様”の名は伊達ではなく、だれとでも(不仲といわれているロマーリオとさえも)短期間で高い連携を構築できる。
RE / FW	ジエゴ・コスタ / ハイタワー	使用感	現実ではスペイン代表を選択したが、『12-13』のカードでの国籍はまだ“ブラジル”。レジェンド選手が苦手とするヘディングを得意とする貴重なオプションとして一定の活躍を見せた。
RE / DF	フィリペ・ルイス / ダイナモ	使用感	典型的、しかしブラジル人選手としては貴重な守備的SB。安定したポジショニングとボール奪取を90分続けられる豊富なスタミナをそなえているため、交代の枠を必要としないのも大きい。
RE / DF	ダニーロ / ロングパス重視	使用感	コンビを組む相手によってプレスかカバーリングのどちらを優先させるかを切り替えられる優秀な頭脳を持つ。足下の技術も確かでロングフィードからチャンスを呼び込むことも。
RE / DF	ラファエウ / クロス重視	使用感	サイドバックとしては微妙な守備力なため、このチームではサイドMFとしての出場がメイン。劣勢時に途中出場し、右サイドからアーリークロスを上げてチャンスを作る。
ATLE / DF	ロベルト・カルロス / プレースキック重視	使用感	代名詞ともいえるスピードあふれるドリブルを生かすため、左サイドMFでの起用。登録直後は存在感が薄かったが、個人能力が成長するにつれ、単独突破からチャンスを作れるようになった。
RE / MF	ルーカス(Ver.2.0) / ボールキープ	使用感	覚醒に至るとすさまじいキレとなるドリブルが最大にして唯一の武器。その自慢のドリブルをスーパーサブ効果でパワーアップさせた状態で投入し、試合後半に得点をもたらす役割を担う。
BRS / MF	パウリーニョ(Ver.2.0) / コンビネーションプレイ	使用感	当初はポルトのフェルナンドを入れる予定だったが、『Ver.2.0』の稼働開始で急遽投入。自らの攻め上がりで攻撃にも絡めるボランチとしてチームのレベルを一段上げてくれた。
HOLE / FW	ロマーリオ(Ver.2.0) / コンビネーションプレイ	使用感	チームの総得点の半分以上を担うエースストライカー。育成途中にバルセロナ版から新カードのブラジル代表版に入れ替えたことにより、チャンスメイクでも存在感を発揮するように。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。





メキシコ

カード化されている人数は少ないものの実力者がそろう北中米の雄メキシコ。
スタミナが少ない選手は多いが、卓越した技術を持つ選手達をうまく使えば……。

by いちみや

大エースの登場で一筋の光明が!

センターラインはそれなりに強力。スタミナが少ない選手が多いが……。

追加カードでウーゴ・サンチェスが登場し、格段に得点力が上がったなんちゃってメキシコ。メキシコ人選手だけでは当然人数が足りないため、北中米やアジアから助っ人を呼んだがサイドバックの二人に関しては素直に南米から補強したほうがよかったかと後悔。基本戦術は至ってシンプル。攻撃はウーゴ・サンチェスにボールを集める。守備はサイドがザルと呼んでいい程なのでマルケスを中心に中央を固める、というもの。DFラインは4バックで構成しているが、3バックのほうが安定したかもしれないなどと終わってから考えさせられた。スタミナ値が少ない選手が多く、練習であまり無理ができないなど色々な問題のあったチームだったが、普段使わないような選手を使ったことで意外な発見も。

フォーメーション 4-3-3



KEY PLAYER



ウーゴ・サンチェス

	FW	チームスタイル				フィニッシュワーク							
OFF	-	DEF	-	TEC	-	POW	-	SPE	-	STA	-	TO.	-

「Ver3.0」で現れたメキシコの英雄。リーガで五度の得点王を獲得した決定力は伊達ではなく、ばんばん得点を重ねてくれた。連携面は付きにくかったが、それ以上にチームのエースとして存在感を示した選手だ。

担当泣きの一枚



カルロス・サルシド(07-08)

SP	DF	チームスタイル				ディレイディフェンス							
OFF	11	DEF	17	TEC	12	POW	15	SPE	17	STA	16	TO.	88

エルナンデスとどちらをSP版にするか迷ったが、サルシドを選択。多少突っ込みすぎるところはあったものの、持ち前のスピードで広範囲をカバー。連携面で苦労したが守備陣のリーダーとして貢献した。

種別	選手	ポジション	チームスタイル	使用感
ATLE	ホルヘ・カンポス(10-11)	GK	シュートセービング	現実ではFWもこなした異色の選手だが、控えのGKもいないので今回は自重。飛び出しの反応に優れており、相手のシュートコースを素早く消すことで幾度となくピンチを救った。
RE	メハディ・マハダビキア(06-07)	DF	ドリブル重視	アジアからの補充人員その一。豊富なスタミナとスピードでライン際を駆け上がる。守備は積極的にプレスにかけてもかわされてしまうことが多いが、しつこく相手に食い下がるのは好印象。
RE	ヒルベルト・マルティネス(10-11)	DF	リトリート	本作唯一のコスタリカ選手。フィジカル面が物足りないがスピードとポジショニングのよさでカバー。中央からの攻撃には安定した対処を見せたが、サイドからの攻撃には反応が悪かった印象。
RE	ヴィンチェンツォ・グレッラ(02-03)	MF	マリーシア	アジアからの補充人員その二。チーム事情で左SBとして起用したが、適性はボランチのためか動きが悪く、相手選手を止める場面はあまり見られなかった。サイドには本職を、ということか。
RE	マイケル・ブラッドリー	MF	個人守備重視	WOS版が排出されたが今回はあくまでメインはメキシコなのでRE版のままに。ショーンズとともに中盤を引き締め、時にはゴール前まで駆け上がってゴールまであげる頼りになるCMF。
SP	アンドレス・グアルダード	MF	フリーロール	本職は左サイドだがセカンドトップで起用。なるべくウーゴ・サンチェスの近くに配置してスムーズに連携ができるようにした。自身の突破力もあり、FWを追い越して得点を決める場面も。
RE	ギジェルモ・フランコ(08-09)	FW	フィニッシュワーク	ツートップで試合に望む際にFWの一角として、ウーゴ・サンチェスとなかなかよいコンビプレーを見せてくれた。飛び抜けた能力はないが、好不調の波が少なく扱いやすいストライカーだ。
RE	エクトル・モレーノ(09-10)	DF	プレスディフェンス	チームスタイルがプレスディフェンスというのはいいのだが、STA値が12という部分がネック。ただビッグマッチプレイヤー、ジャイアントキラーの特性持ちなのは大きいポイントだ。
RE	サムエル・カバジェロ(01-02)	DF	ロングパス重視	DF値が15と物足りないが、それにくわえてSTA値も12と少々起用し辛い選手。パス能力は高めだが積極的にプレスを掛けるため、自陣にスペースができやすいところも割引か。
SP	ラファエル・マルケス(05-06)	DF	個人守備重視	CBとして使いたかったがチーム事情で中盤のアンカーとして起用。巧みなポジショニングでパスコースを切るなど嫌らしい動きで守備に奔走。相手攻撃陣に立ちはだかりチームに貢献した。
RE	ジャーメイン・ジョーンズ	MF	ダイナモ	豊富なスタミナでピッチを縦横無尽に走り回る汗かき役。激しくチェイシングしてボールを奪ったかと思えばいつの間にか相手ゴール前にいる。調子が悪くても外すことのできない一枚。
RE	ジオバニ・ドス・サントス(07-08)	MF	ボールキープ	スタミナに不安が残るが酷使しなければ一試合は十分に動く。主にセカンドトップの位置で起用。多くのチャンスを生み出し期待通りの活躍を見せた。スーパーサブ適性も所持している。
RE	カルロス・ベラ(08-09)	FW	チャンスメイク	細かいタッチのドリブルで相手守備陣をひらりひらりとかわしていくテクニシャン。スタミナが12と少々低いが体感的にはもう少しある感じ。チームスタイルのチャンスメイクも使いやすい。
RE	ハビエル・エルナンデス	FW	シャドーストライク	追加のレア版の排出があったが今回はそのままREカードを使用。スーパーサブとして多くの得点をあげた。逆に先発時に限っては目立った活躍が無かったという……。

※表記の無い選手はすべて 12-13 バージョン



イングランド

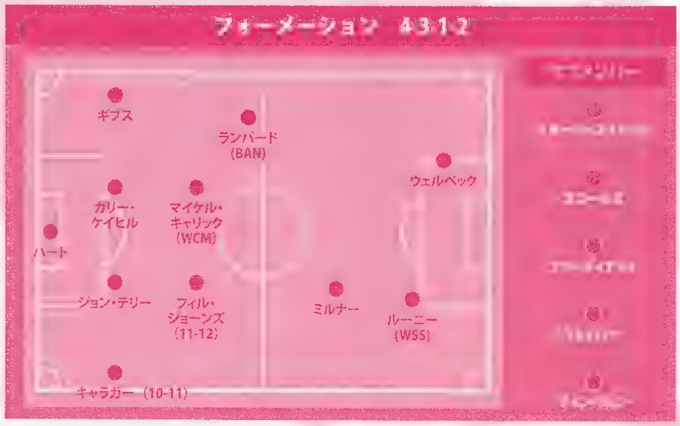
イングランド縛りの定番ともいえるボビー・チャールトン（07-08/KOLE）をあえて外し、今バージョンの選手中心の布陣で一戦に臨む。白DFたちが相手の攻撃にどれだけ耐えられるか？

by パリィさん

ランプスで守ってフィルでドン!!

粘り強い中盤の守備から オーバーラップで勝負を賭ける!

絶対的な攻撃力を持つ選手がルーニーしかおらず、しかも守備に多く人を割いているためどうしても前線で人数が足りなくなってしまい得点力に問題のある布陣だが、そこは中央、サイドを問わないフィル・ジョーンズのオーバーラップでカバーしていく。前半はミルナーのミドルシュート重視でリスクの低い攻撃を仕掛け、後半からはミルナーに変えてスコールズを、ウェルベックに変えてスターリッジを投入し、スターリッジのドリブル重視で勝負していく。運良くサイドを切り裂いたときや相手陣内でのスローイング時にはギブスのアーリークロス重視を発動させるのも大事なポイント。サイドからのクロスにはめっぽう強いが、相手に強力なトップ下がいるときは苦戦必死。相手のエースをいかにランパードとぶつけるかが勝敗の分かれ道となる。





KEY PLAYER

フランク・ランパード

[illegible]	MF	チームスタイル		フォアザチーム									
OFF	16	DEF	12	TEC	16	POW	16	SPE	13	STA	16	TO.	89

守備数値は12だが、際立つ動きで相手をつぶし続けられるボール奪取能力を持っている。守備的な役割ながら、展開力のあるキャリックや攻守の要であるフィルと連動させ、下がり目でチームの心臓として機能。



担当泣きの一枚

ダニエル・スターリッジ(11-12)

RE	FW	チームスタイル		ドリブル重視									
OFF	17	DEF	4	TEC	15	POW	14	SPE	18	STA	13	TO.	81

今季のリバプールで大活躍したプレミアリーグ屈指の点取り屋。ドリブル重視持ちの上にクロスに合わせる動きも秀逸なため、安心してセンターFWを任せられる。スタミナが少ないため後半のみの稼働に限らせた。

レア	ポジション	選手	チームスタイル	使用感
SP	GK	ジョー・ハート	フォアザチーム	イングランド縛りなら実質彼かシーマンのどちらかを選択することになるだろうが、今バージョンの彼はレアのシーマンと比べても安定感抜群。無難なセービングでしっかりと役割をこなした。
RE	DF	フィル・ジョーンズ(11-12)	オーバーラップ	このチームの戦術の根幹を担うオーバーラップマシン。低い位置で相手の攻撃の目を摘みつつ、そこからゴールまで陥れる。CPU戦の記録ではルーニーに次ぐ二位の得点数を獲得した。
RE	DF	ガリー・ケイヒル	個人守備重視	絶対的な高さとポジショニングで与えられた役割をこなす超優秀白DF。うれしい個人守備重視持ちでもあるため、チーム内における価値は1、2を争うほど高い。低めのスタミナ値も気にならず。
SP	DF	リオ・ファーディナンド	ラインコントロール	テリーのバックアッパーとして期待していたが、あまりにもケイヒルとのコンビがよすぎて出番が回ってこず。こんなことなら彼の代わりにチャールトンかムーアを入れるべきだったかも。
RE	MF	トム・クレバリー	ショートパス重視	手薄な攻撃的MFの役割をこなし、場合によってはボランチやセンターハーフのバックアッパーとしても起用する。ショートパス重視は使いやすいが、カウンターが怖いため今回は使用せず。
[illegible]	MF	マイケル・キャリック	ディレイディフェンス	守備的な布陣のため苦しくなりがちな中盤の展開力を実用レベルに引き上げるパサー。攻撃的MFの位置で使えば独力突破でのゴールも狙えるが、あえて守備を意識した運用にとどめた。
RE	FW	アレックス・オックスレイド=チェンバレン	チャンスメイク	このチームには珍しいサイドを突破するウインガーとしてジョーカーの役割を期待されたが、あまり出番は来なかった。白のサイドバックをチームに組み入れたほうがよかったかも。
RE	DF	ジェイミー・キャラガー(10-11)	フォアザチーム	イングランド縛りにおいて頭を悩ませるサイドバックの選手層を一気に解決する超優良白選手。トップクラスの守備力を持ち、センターバックもこなせてスタミナもキック精度も高い。
RE	DF	ジョン・テリー	プレスディフェンス	育成には非常に時間がかかるものの、育てばレアと見まごうばかりの守備力を発揮するすばらしい選手。ペナルティエリア中央で相手のクロスをことごとくはね返し続けた。
RE	DF	キーラン・ギブス	アーリークロス重視	守備力とスタミナに一抹の不安は残るものの、攻撃的なサイドバックの割りには的確なパス出しでチームに安定感を与える。サイドを突破したときは彼のアーリークロス重視を必ず点灯させる。
RE	MF	ポール・スコールズ	ミックスパスワーク	REカードとしては最後の排出となりそうなイングランドのリビングレジェンド。スターリッジのドリブル重視を組み合わせると思わぬ突破力を発揮。後半サイドに流れて時間を稼ぐ役割もこなす。
RE	MF	ジェイムズ・ミルナー	ミドルシュート重視	チームに安定感をもたらすミドルシュート重視を持っていることにくわえ、守備意識の高さでチームに貢献。前バージョンの方がクロス重視持ちでポジション適正も広いため使いやすい気もするが。
RE	DF	ダニー・ウェルベック	チェイシング	足元の柔らかさと高さ、突破力を合わせ持つ優良白FW。チーム戦術の兼ね合いで前半のみの出場だったため、彼のよさを引き出す展開にはならず。できればスターリッジとともに使いたかったが。
[illegible]	FW	ウェイン・ルーニー	チェイシング	チームの象徴。善し悪し以前に彼がいるからこそイングランドを名乗れようというアンタッチャブルな存在。セカンドトップとして特に劣勢時の驚異的な突破力でたびたびチームを救った。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。





ドイツ

近年はテクニックに優れたタレントが続々登場。
ハッキリ言って、これはもう優勝の大本命なのでは!?

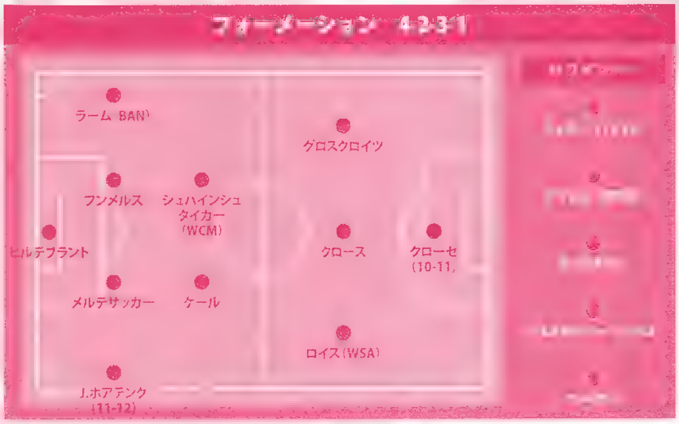
by たてしゅ

豪華絢爛なMF陣が試合を掌握!

王座獲得に向けて視界良好、どのポジションも死角無し!

『12-13』で登場したドイツ人のレアカードだけでも軽く五枚を超え、なおかつSPカードにも有り余るほどの好タレントがそろっているので、うれしい悲鳴を上げつつのメンバー選考となったマンシャフト軍団。最も悩んだのが二列目の人選で、FCアルカディアのメンバー間では以前から高い評価を得ていたクロースを軸にすることを決断したことにより、断腸の思いでゲッツェをベンチメンバーに。また、ストライカーにはクローゼに匹敵する実力持ったゴメスを入れたかったが、タレントぞろいのMFにレア枠を優先させるため今回のところはやむを得ず起用を見送ることとした。

1対1に強いDF陣を並べて確実に相手の攻撃を跳ね返し、中盤のテクニシャンたちにゲームメイクを任せれば結果はおのずとついてくるハズ!





KEY PLAYER

フィリップ・ラーム

MF	DF	チームスタイル		カバーリング重視									
OFF	15	DEF	16	TEC	15	POW	14	SPE	16	STA	18	TO.	94

サイドバックとしてはおそらく現バージョンの中でピカイチの能力者。守備での安定感は言わずもがな、攻撃面はスピードに乗ったドリブルで一気に持ち上がり、鋭いクロスを放って味方に極上のシュートチャンスを提供する。



担当泣きの一枚

マルコ・ロイス

WSA	FW	チームスタイル		チャンスメイク									
OFF	19	DEF	6	TEC	16	POW	17	SPE	14	STA	15	TO.	87

前バージョンのREカードを使用してレギュレーションを調整することも考えたが、レアカードの性能があまりにも高いので泣く泣く（?）断念。サイドから高速で切り込んで放つシュートの精度は一級品だ。

RE / GK	ティモ・ヒルデブラント / リベロキーパー	使用感：シュートセービング、ハイボール処理、キック精度などあらゆる能力が平均レベル以上で、なおかつPK戦でもなかなかの勝負強さを発揮する。至近距離のシュートへの反射神経も非常に鋭い。
RE / DF	ジェローム・ボアテング（11-12） / マンマーク	使用感：センターと右サイドバックの両方で高い守備力が発揮できる、REカードとしては指折りの存在。パワー型、スピード型のどちらの相手にもしっかり対応できるので実に頼もしい。
SP / DF	マッツ・フンメルス / ロングパス重視	使用感：積極的なフォアチェックで相手FWからボールを奪うのが得意で、ロングフィードの精度も素晴らしい。ただし足がやや遅いため背後のスペースを突かれやすく、もろ刃の剣になることも。
RE / MF	セバスティアン・ケール / ディレイディフェンス	使用感：ドリブラーの突破をことごとく封じ込め、周囲のカバーも献身的にこなして中盤の守備を引き締める縁の下の力持ち。攻撃面での貢献度はあまり高くないが、スタメンで使う価値は十分にある。
RE / MF	マルコ・ヘーガー / ハードプレスディフェンス	使用感：CBと右SBのバックアッパーで、さらにはボランチもこなせる器用さがウリ。ボールホルダーを献身的に追いかけるハードプレッシンクが持ち味で、守備で試合の流れを変える際にも使える。
WCM / MF	バスティアン・シュバインシュタイガー / ゲームメイク	使用感：出色のボールキープ力と献身的なディフェンスを高いレベルで兼備する中盤の要。ドリブル突破力も高いので、本職だったサイドハーフで使っても違いが生み出せる完成度の高いMFだ。
RE / FW	トマス・ミュラー（11-12） / ワンタッチパス重視	使用感：サイドでもセカンドトップでも機能し、REカードとしては破格のドリブル突破力と精度の高いシュートを持つ。ワンタッチパス重視が使えるので、特にカウンターを仕掛ける際は重宝する。
RE / DF	ペア・メルテザッカー / セーフティディフェンス	使用感：足が遅いのでカバーリングのうまいパートナーの存在が欠かせないが、正面から攻めて来る相手には無類の強さを発揮する。CK時はヘディングでよくゴールを決めてくれるのも魅力だ。
RE / DF	マルセル・シュメルツァー（11-12） / オーバーラップ	使用感：左サイドバックのバックアッパー。積極的にオーバーラップするタイプで、鋭いクロスやロングボールが蹴れるのがセールスポイント。帰陣が遅れる場合があるなど守備面ではやや不安あり。
RE / MF	ケビン・グロスクロイツ / チェイシング	使用感：スピード豊かなドリブルと鋭いクロスが持ち味。守備の貢献度も高く、特にチェイシングを発動させた際のボール奪取力の高さは特筆に値する。チームの裏エースともいえる存在だ!
RE / MF	イルカイ・ギュンドアン / ダイレクトプレイ重視	使用感：トップ下とボランチのバックアップ要員だが、正確なショートパスを左右に蹴り分けてゲームを組み立てる能力は非凡でスタメン級の能力。ただし、守備に関しては全般的に苦手。
SP / MF	トニ・クロース / スルーパス重視	使用感：キレキレのドリブルで相手DFを翻ろうし、コーナーキックを任せれば不思議とアシストを連発する。総合力ではゲッツェが勝るようだが、使いやすさという点ではこちらに軍配が上がるだろう。
[illegible] / MF	マリオ・ゲッツェ / シャドーストライク	使用感：圧巻のボールキープ力で相手を次々といなし、サイドをえぐれば正確なクロスを味方に配球する。守備の貢献も高く、高い位置から相手ボールホルダーをよく追ってくれるのも素晴らしい。
RE / FW	ミロスラフ・クローゼ（10-11） / ムービングパスワーク	使用感：スタミナの消耗が早いのが難点だが、得意の高打点ヘッドをはじめシュート精度には全幅の信頼がおける。ポストワークも無難にこなし、ミュラーと2トップで起用してもバッチリ機能する。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。



コートジボワール

足りないポジションに他国のアフリカ系選手を加入させた、“現実的な”『WCCF』版エレファンツ。対戦相手に強豪国がそろう中で攻撃陣は爆発することができるのか!?

スピード&パワーでピッチを制圧!

by マンモス丸谷

豊富なアタッカーによる分厚い攻撃が魅力 守備は“助っ人”カメルーン人DFが光る

カード化されている選手のポジションが偏っているため、守備陣には他国の選手が四人入っている“妥協版”コートジボワールっスが、そのおかげでなかなかの好チームに仕上がったっス。中盤より前は現実のコートジボワール代表に名を連ねる選手で構成。中心選手であるドログバ、ヤヤ・トゥーレはもちろん、攻撃時はカルーが存在感を発揮。彼のカットインから大きなチャンスが生まれ、得点につながるケースが多かったっス。

守備陣は助っ人で呼んだシェジュ、ベディモのカメルーン人コンビが活躍。交代要員がいないため、試合終盤で失点することは多かったものの、FWが質、量ともに優れていたため追加点が奪いやすく、最終的には3-2……みたいなスコアで勝てたので、まあ結果オーライっスよ！

フォーメーション 4-3-3



KEY PLAYER



ディディエ・ドログバ(11-12)

RE	FW	チームスタイル		フォアザチーム									
OFF	19	DEF	7	TEC	16	POW	20	SPE	14	STA	14	TO.	90

現実の代表チームと同様、別格の存在感を放つリビングレジェンド。確実性の高いシュートでの決定力、高いボールキープ力、守備時には献身的なチェイシングで、チームが勝利するために最善のプレイを続ける。

担当泣きの一枚



アンリ・ベディモ

RE	DF	チームスタイル		ダイナモ									
OFF	14	DEF	11	TEC	13	POW	16	SPE	16	STA	16	TO.	86

スタミナ不足のギー・ドゥメルの代わりにスタメンをつとめる左サイドバック。サイドの守備を第一とするポジショニングを取りつつも、無尽蔵のスタミナを生かした攻撃参加や中央へのプレスで存在感を示す。

		使用感
RE / GK	トニー・シルバ(06-07) / リベロキーパー	WCCF 唯一のREカテゴリーでアフリカ国籍のGK。飛び出しの速さは最高レベル。カード化されたときはかなり怪しかったセービング能力も、現バージョンでは平均レベルには達している。
RE / DF	ギー・ドゥメル(06-07) / 個人守備重視	本来のポジションは左サイドバックだが、そのポジションを務めるにはスピードとスタミナ不足でスタメン落ち。センターバックとしては機能したので試合終盤の守備固めとして働いた。
RE / MF	エマニュエル・エブエ(08-09) / フリーロール	右SBでの起用。DFとして使うには守備意識に難があったが、高めの位置でボールをキープしてくれたため、欠点が表面化されることは少なかった。フリーロールによる攻撃活性化も魅力。
RE / MF	ディディエ・ゾコラ(10-11) / マリーシア	RE選手だが1ボランチでの起用にも耐えうる守備力を誇る。配給能力も高く、守備的MFとしては文句のつけようがない。条件かそろえばレアチームスタイルが発動するのも魅力のひとつ。
[illegible] / MF	ヤヤ・トゥーレ(Ver.2.0) / フォアザチーム	優秀な3MFの中でも頭ひとつ以上抜けている、今バージョン唯一のコートジボワール人選手。マーカーを吹き飛ばす勢いで前線へ上がって勢いのあるシュートが武器だが、守備力も高い。
RE / FW	アブドゥルカデル・ケイタ(08-09) / プルバック重視	膠着した状態に投入してサイドからのチャンスメイクを狙わせる右のウインガー。スーパーサブ特性を持っているため、試合後半からなら対人戦でも十分に通用する突破力を備えている。
RE / FW	アルーナ・コネ(06-07) / キープレイヤー重視	変幻自在のドリブル&オフ・ザ・ボールの動き出しが特徴的。前線が充実しすぎているため、あまり起用できなかったが、FWとしてならどこで起用してもそれなりのパフォーマンスを見せる。
RE / DF	オーレリアン・シェジュ(11-12) / 個人守備重視	DFの頭数が足りない&ゾコラはアンカーで使いたいという思惑で追加されたカメルーン人センターバック。プレスを積極的に仕掛けるタイプで、コロ・トゥーレといい補完関係を築けた。
SP / DF	コロ・トゥーレ(06-07) / カバーリング重視	守備の要として機能させるためにSPカードを選択。高いフィジカル的な能力に目がいくが、カバーリングの意識や判断力も優秀。超一流のアタッカーを敵に回しても十二分に機能した。
RE / MF	セイドゥ・ケイタ(08-09) / プレスディフェンス	インサイドハーフのバックアッパーとして“ケイタ”つながりで加入したマリ人選手。バランス感覚に優れたMFで、このチームでは守備固めとして自分の役割を果たした。
SP / MF	ヌドリ・ロマリッチ(10-11) / オーバーラップ	普段はチーム全体のバランスを見つつパスを散らすMFだが、キープレイヤーにすると怒涛の攻め上がりを見せる。強豪相手にはゾコラの横まで下げ、ダブルボランチの一角として起用。
RE / FW	サロモン・カルー(10-11) / チャンスメイク	REらしからぬドリブルのキレと多彩な攻撃アイデアを持つアタッカー。フォーメーションに応じて左右のウイング、セカンドトップを務め、いずれのポジションでも多くのチャンスを演出した。
RE / FW	セイドゥ・ドゥンビア(10-11) / フィニッシュワーク	裏への抜け出しからのシュートを得意とする、ドログバとは違ったプレイでゴールを量産できるストライカー。試合後半からの投入が主な起用法だったが、チーム2位の得点を挙げた。
[illegible] / FW	ジェルビーニョ(11-12) / ドリブル重視	逆サイドにいるカルーが攻撃の起点になってしまったため、このチームでは影が薄くなった。連携は乏しかったが、ドリブルによる縦への推進力でドログバへのチャンスを作り出した。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。





クロアチア

才能溢れる選手が綺羅星のごとく排出され続けるクロアチア。
守備に不安が？　ならもっと得点を取ればいいじゃない。

by いちみや

守備の不安を攻撃力で補えれば……

多くの才能がそろう攻撃陣に比べて守備陣、特にGKには不安が残る

新旧多くのタレントがそろうクロアチア。連携面で多少の不仲があるものの大きな問題はない。ラキティッチのコンビネーションプレイを攻撃のチームスタイルにすえ、中盤より前では選手たちの自由にさせるようにしておくと時に思いもよらない連携を見せるので面白い。特にシュケル、ボバン、ボクシッチらは連携もつながりやすいので早めに黄金連携にしておきたいところ。守備は中央からの攻撃にはある程度の堅さは見せたがそれも相手がCPUの場合。やはり対人戦になるといかんともし難い状況になることも。特に苦労をした選手はGKのディドゥリカ。パワーはあるもののセービング能力に不安があり、非常に運用が難しい選手といえる。またPKキーパーだというのに今大会ではPKを止めるシーンは見られなかったのが残念だ。





KEY PLAYER

イバン・ラキティッチ (11-12)

RE	MF	チームスタイル		コンビネーションプレイ									
OFF	15	DEF	10	TEC	17	POW	14	SPE	14	STA	16	TO.	86

パスにドリブルに目覚しい活躍を見せるクロアチアが誇るアタッカー。細かいボールタッチとテクニックで狭いスペースもスルスルとかわしていく。アシスト能力に長けており周囲に点を取らせることもうまい。



担当泣きの一枚

マリオ・マンジュキッチ

SP	FW	チームスタイル		ワンタッチパス重視									
OFF	18	DEF	7	TEC	15	POW	16	SPE	16	STA	16	TO.	88

最初はレア版を使用していたが個人能力が覚醒し、TEC値が3上がって以降はSP版に変更。高いボールキープ力にくわえ、周囲と連携してゴールを量産。常にベンチスタートながらチーム2位の得点数をあげた。

RE	ジョーイ・ディドゥリカ (09-10)	使用感	SPE値が低く、飛び出しが遅いため、高さとパワーで止めるタイプのGK。PKセービング持ちのGKということで期待をしていたが、PK戦で活躍を見せるシーンに恵まれなかった。
GK	PKセービング		
RE	アンソニー・シェリッチ (02-03)	使用感	あまりオーバーラップすることなく、堅実にDFラインに留まって相手の攻撃にそなえる。超人FWに対処するのは難しいが、簡単には振り切られない粘り強さを見せることも。
DF	ディレイディフェンス		
RE	ダリオ・シミッチ (02-03)	使用感	最初はサブだったがトゥドールのファウルの多さによって出番を掴んだ。平凡な能力値だが精力的に動き回り、危機を事前に摘み取るなど守備に貢献。しかし大会では目立った活躍は無し。
DF	オーバーラップ		
SP	ベドラン・チョルルカ (11-12)	使用感	CBもこなせる柔軟性を持つが能力が生きるのはやはりSB。スピードは物足りないが強靭なフィジカルで堅実にボールを前線まで運ぶことができる。セットプレーのターゲットにも。
DF	オーバーラップ		
RE	ダニエル・プラニッチ (10-11)	使用感	MF登録だが左SBとして起用。積極的なプレスで相手にプレッシャーをかける。かわされてサイドを抉られることもあるがすぐさま追いかけプレスし続ける。プレースキックの精度はなかなか
MF	プレースキック重視		
SP	ルカ・モドリッチ	使用感	レジスタとしての役割を期待してダブルボランチの右で起用。今Ver.でWOS版が排出されたがチームスタイルの好みでSP版をそのまま使用。正確なパスで味方のチャンスを数多く演出した
MF	ワンタッチパス重視		
[illegible]	アレン・ボクシッチ (02-03)	使用感	CFの位置にシュケルがいるため、左ウイング気味に配置。身体能力を生かしてドリブル突破をさせ、チャンスメイカーの役割を任せた。また、自らカットインして得点を重ねることも可能だ。
FW	ドリブル重視		

RE	ロベルト・コバチ (05-06)	使用感	個人能力の覚醒によってSTA値が2上がり、スタメンに定着。堅実なカバーリング能力を生かして守備陣のリーダーとなったが、大会では相手をフリーにしてしまう失態を連発してしまった。
DF	カバーリング重視		
RE	イゴール・トゥドール (02-03)	使用感	優れたフィジカル能力を持つが、ファウルを貰いやすい欠点があり、センターバックでは起用し辛い。そのためスタミナが物足りないが中盤の底で使用。高い奪取能力でチームに貢献した。
DF	個人守備重視		
RE	デヤン・ロブレン (10-11)	使用感	某大会の初戦で話題にあがったプレーをしたが、今回は中盤で起用したので一安心。強靭なフィジカルと上手いポジション取りでチームの守備に貢献した。セットプレーでは得点源にも。
DF	ダイナモ		
RE	ダリヨ・スルナ (11-12)	使用感	右サイドならばどこでもこなせるので、スタメンによってポジションが変わる。堅実な守備でチームに貢献したかと思えば鮮やかなドリブル突破で得点チャンスを演出するなど頼りになる選手。
MF	チャンスメイク		
RE	マテオ・コバチッチ	使用感	スーパーサブ特性はないが試合が膠着した場面などで切り札として起用。抜群のキープ力と判断力で相手守備陣を翻弄してチャンスを演出する。自身の決定力も高い
MF	ボールキープ		
[illegible]	ズボニミール・ボバン (02-03)	使用感	ボールキープ力やパサーとしての能力に期待を込めて右セカンドトップの位置で起用。ボールを右に左に正面にと相手守備陣をいなしてパスを出す様は見ていて楽しさを感じさせてくれる
[illegible]	チャンスメイク		
[illegible]	ダボル・シュケル	使用感	フィジカルが弱く感じたものの決定力が非常に高く、枠を外す場面はほとんど見られない。スタミナの少なさが難点だったため、ハーフタイムプレイヤーと割り切って起用した。
FW	フィニッシュワーク		

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。





スペイン

現代サッカーの結晶と言っても過言では無いスペイン選抜にKOLEディ・ステファノを追加。『12-13』国縛りU-5のチームとしてはこれ以上に無いチームで優勝を目指す!

豊富な攻め手で相手を切り崩す!

by テラダ

個人の能力だけでなく、豊富なチームスタイルも魅力的!

スペイン選抜といえばここ数年の大規模国際大会で結果を残し続け、当然その結果が『WCCF』においても能力として反映されており、多数の選手がSPカード、レアカードとして排出されている。今回は基本的にU-5で組むということで豊富なレアカードの中から守備に安定感を持たせるため、WGKデ・ヘア、WCBセルヒオ・ラモス、WCBピケをセレクト。残りの二枚はSPビジャと絶対的なCFとしてKOLEディ・ステファノを選出し、攻撃面の充実を図る。また今回の選抜メンバーは個々の能力を見ても文句が無いが、アスピリクエタのロングスロー、ビクトル・ルイスのロングパス重視、ヘスス・ガメスのアーリークロス重視、ディ・ステファノのラインブレイクなど使い勝手のいいチームスタイルが豊富にあるのも魅力の一つだ。





KEY PLAYER

フェルナンド・トーレス

RE	FW	チームスタイル		ワンタッチパス重視									
OFF	17	DEF	5	TEC	15	POW	16	SPE	16	STA	14	TO.	83

「11-12」Ver.同様に動きや決定力は[illegible]FWとして水準以上の能力を持つ。パスやセンタリングもうまくアシスト面としても一級品。スタミナに若干の難があるため、疲労を溜めないように起用していこう。



担当泣きの一枚

アルフレッド・ディ・ステファノ

KOLE	FW	チームスタイル		ラインブレイク									
OFF	-	DEF	-	TEC	-	POW	-	SPE	-	STA	-	TO.	-

現役選手のみで固めてもよかったが、やはり外せない選手だろうということでCFで起用。すべてが超一流だが、守備にも奔走するためスタミナが早く切れる傾向にある。トーレス同様疲労には気を配ろう。

WGK / GK	ダビド・デ・ヘア / シュートセービング	使用感: 飛び出しが早く、そのほかの能力もすべて水準以上の能力を保持する。チームスタイルを点灯させれば、よりシュートに対する反応も良くなる。ただ欠点ではないが、PK戦の強さは並程度。
RE / DF	セサル・アスピリクエタ / ロングスロー	使用感: 非常に攻撃的なSB。守備面ではやや割引だが、やはり注目すべきは攻撃面。サイドから仕掛けるだけでなくパスワークも上手い。ロングスローも飛び道具として非常に優秀。
RE / DF	セルヒオ・サンチェス / オーバーラップ	使用感: 攻撃的なサイドバックではあるが、守備意識がとても高くどのラインでも安定した守備力を発揮する優良SB。どこからでもボールを奪い、スムーズな攻守の入れ替えを見せてくれるはずだ。
WCB / DF	ジェラール・ピケ / ラインコントロール	使用感: スピード面にやや不安があるもののカバーリングや奪ってからのパスワークは一級品。セルヒオ・ラモスと違いカードを貰うこともほとんどないため安定した守備力を発揮してくれる。
RE / MF	ラウール・ガルシア / ムービングパスワーク	使用感: 中央のあらゆるポジションをこなす汎用性の高いボランチ。運動量も高く、攻守においてさまざまなシーンで顔を出す。チームスタイルのムービングパスワークが使いやすいのもポイント。
RE / MF	イスコ / キープレイヤー重視	使用感: 二列目より決定的なチャンスを演出する若きスペインの司令塔。ラストパスをつなげるだけでなく、自ら決め切る能力も保持しており、シャドーストライカーとしても非常に優秀な選手だ。
RE / FW	ジョナス / シャドーストライク	使用感: チャンスメイカー兼シャドーストライカーとして相手チームをかき回す。どちらかといえば一列目より二列目で真価を発揮する選手なため、攻撃的MFとして起用しても面白い。

RE / DF	ヘスス・ガメス / アーリークロス重視	使用感: 攻守において安定感を見せる右SB。基本的に上がりすぎることはないが、カード位置を上げれば、自ら持ち込みチームスタイルのアーリークロスでチャンスを生み出す。戻りも早いのも○。
RE / DF	ビクトル・ルイス / ロングパス重視	使用感: ロングパス重視持ちのCB。ボランチとして起用したが、足が遅いため抜かれたときのケアが必須となる。ポイントを使って起用すればチームに大きなチャンスを与えてくれるはず。
WCB / DF	セルヒオ・ラモス / マンマーク	使用感: 守備に関してはカードを貰いやすい点以外は文句無し。またセットプレイ時の攻撃参加も魅力的で得意のヘッドでゴールを量産してくれる。チームスタイルのマンマークも使い勝手がいい。
RE / MF	イグナシオ・カマーチョ / 個人守備重視	使用感: セーフティな守備がウリの優良ボランチ。ボールを奪ったあとは素早く前線にパスを送るため、ポジショニングを崩さず守備に安定感がある。まさにアンカーに最適の選手といえるだろう。
RE / MF	ハビ・ガルシア / リトリート	使用感: チームの守備を中盤から支えるアンカー。スピードではなくパワーで止めるタイプなため、競り合いやハイボールにはめっぽう強い。抜かれてしまった場合は仲間のカバーリングに期待しよう。
RE / MF	マリオ・スアレス / ショートパス重視	使用感: 非常に攻撃参加意識の高いMF。基本ポジションはボランチとして起用したが、高いラインでも顔を見せ、相手にプレッシャーをかけていく。前に出過ぎてしまう点だけは注意が必要だ。
SP / FW	ダビド・ビジャ / フォアザチーム	使用感: メインはサイドアタッカーだが、チャンスとみたら中央にカットインし自ら決め切ってしまう決定力を持つ。ドリブルも上手く、弾離れもよいため、どこでボールを持っても仕事をする優良FWだ。

※:表記の無い選手はすべて'12-13 バージョン。

めざせ!! だぶる杯 -after talk-

2号にわたりお届けした今回の国別対抗検証大会「だぶる杯」。16チームの強豪国がしのぎを削った今回の誌上大会の模様を、座談会形式でリポートするぞ。

『12-13』国別対抗だぶる杯、ついに決着!

次々と消えて行く有力国! 前評判なんて当てにならない?

編集テラダ　それでは2号連続でお届けしました誌上大会検証杯スペシャル、「だぶる杯」の結果をお届けします!! まずは丸谷さんの4チームがすべて決勝トーナメントに残って大会が破綻する可能性があって冷や冷やしましたが!

パリィさん　まさかの同キャラ対戦にならなくてよかったよかった。

マンモス丸谷　コートジボアールはドログバのハイパフォーマンスはある意味予想通りでしたが、カルーの働きは意外。カルーが機能しないとチーム全体の攻めが停滞するし、ジェルビーニョも試合から消え気味になるっスから。ヤヤ・トゥーレは攻撃的なチームスタイルのカードの方がよさが生きそうっスね。ブラジルはロベカルを高い位置で使う決断を下せるまでは点が取れなくてかなりやばかった(最初は4-3-1-2のボランチというかウイングバック)。ジーコも最初は消えていたが、グループリーグの後半から覚醒しだしたっスね。上の二人が消えたままだったらグループリーグで消えていただろうと思うっス。

パリィさん　マンモスチームはコロンビアのハメス・ロドリゲスが特に前評判が高くて、実際結果も出してたウィス。止める方法が思いつかないレベル。

マンモス丸谷　でもスペインは結局どうにもならなかったと思うっス。守れるイタリアならワンチャンあったかも、と思うっスけど。

編集テラダ　自分のスペインは予選リーグを勝ち分け負け一つずつのギリギリで通過、決勝からも二連続1-1からPKで勝つギリギリの展開で決勝までいっただけなので、結局運がよかっただけなような気もします。

パリィさん　でもKOLEとかのカードパワーを感じさせるミドルシュートとかはやっぱ驚異ウィス。

編集テラダ　前評判の高かったいちみやさんのチームは振るいませんでした。中堅国が多かったというのもあるでしょうけど。

パリィさん　ベルギーとかはアザールもいるし対戦相手からすれば正直どうやって抑えるの？　とか思うんだけどね。全体的に中盤での運動量が少ない気がする。ヴィツェルとか、局面ごとに見たらすごくいい選手なんだけど、試合が終わるとモッサリ感が残っちゃう、みたいなウィス。

たてしゅ　ロシアはサイドにボールを集めてからのクロス重視で以前はよく点が取れていたのですが、『Ver.2.0』に変わってからやや取りにくくなった印象でした。マンモス監督のコロンビアとの練習ゲームではしっかり勝てていたので自信を持っていたのに、今日は試合を完全に制圧されちゃいました。頼みのアルシャビンもマッチアップで全敗……(涙)。無印だったフランスはリベリーとナスリが大迫ハンパ無い状態だったのですが。

パリィさん　今回育成は『Ver.1.0』で大会は『Ver.2.0』だったから、育成と大会で使用感のズレがあったのは確かかも。個人的にはウインガーでサイドアタックするのがかなり難しくなっているように感じたから、積極的にカットインさせたのがよかったのかなと。

意外な国が栄冠を手に! 冴えに冴えた人読みと守備

編集テラダ　そして優勝はパリィさん率いるイングランドでした!

パリィさん　……正直今回は空気読めてなかったと思ってる。ただ担当したアルゼンチンで『Ver.2.0』のマスチェラーノの守備がとても機能したので、ランパードで同じく中盤の守備を制圧できたのが大きかったのかなと。中盤で守備できてれば大差はつかないはずなので、あとは人読みとフィル・ジョーンズの意外性でなんとかなるんじゃないかなと。

編集テラダ　なんかどの試合もイヤらしいゲームメイキングで押し切った、という感じでしたね。

パリィさん　……まぁルーニーのところにチャールトン使えばもっと強いのかなとは思いますよ。でもそれはボクのイングランド代表じゃないから!　伊達にイングランド縛りで何年もプレイし続けてないよって!　あとさっきも言ったけど『Ver.2.0』はサイドアタックが難しくなってて中盤の守備がけっこう機能する気がします!　あくまで私見ですけど!!

編集テラダ　これでパリィさんは検証杯四連勝です。

パリィさん　という訳で、ここで発表があります!!

一同　エエーッ(棒読み)。

パリィさん　私、マエダ・パリィさん・ゆうこは、イングランド縛りを卒業します!!　イングランドを嫌いになっても、パリィさんは嫌いにならないでください!!

一同　いやそれ逆。

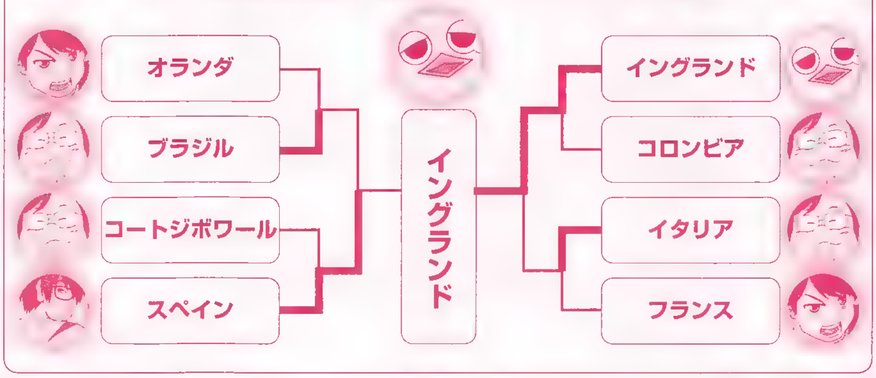
最優秀選手

フランク・ランパード



カードパワーで他国に劣るイングランドの攻守を中盤で支え、相手のエースを自由にさせなかった。フィルやルーニーを抑え、PK戦でもその能力をしっかりと発揮したキャプテンをMVPに選出した。

「だぶる杯」決勝トーナメント表



荒らしDEEP

Ark-cellとなり、多数使い魔が参戦した『LoVⅢ』。新しくなった環境を勝ち抜くためには、より深く『荒らし』を理解し、ジョブ毎の役割をしっかりと覚えよう。

カードの性質上、ジョブ相性やデッキ相性などで優劣がはっきりとした組み合わせが成立することがある。だからといって、常に相性通りの勝敗が付くわけではなく、立ち回りや連携といった工夫次第で、相性差を覆せるのが『LoVⅢ』のだいご味の一つだ。その工夫の一つが、今回のテーマである「荒らし」。荒らしとは、大雑把に言えば、敵マナタワーに攻め込むことであるが、ただ攻め込めばいいというわけではなく、「荒らしに向かう使い魔の選択」や「荒らしに向かい、撤退するタイミング」など、状況に応じた判断により、その効果は変化していく。

今回は、より効果的な荒らしを実践していくために、荒らしが成立する仕組み、荒らしの方法といった根本的な概念から、ジョブ毎の特徴を生かした動き方とその役割を図解を用いて説明していこう。まずは右にある荒らしをする意味を再確認してほしい。その後、荒らしの目的であるマナ差を付ける要因、そして敵使い魔との戦い方と、順次解説していこう。今回の解説は紅蓮の迷い子の「凡」に加えて新たにライターとして参戦した「ちゃんおい」、さらに特別講師として、上位ランカーの「飛鳥☆」氏にも参加していただいているぞ。

荒らしの意義とは

1. 荒らしに行く判断基準とは?

[illegible]

2. だれを狙えばいいのか

[illegible]

マナ差がつく要因を考察

マナが減少する行動とは

荒らしの主目的は敵のマナ吸収を妨害して、マナ吸収速度差を付けることにある。ここでは、それに深く関係するマナゲージの仕組みについて解説していこう。

マナゲージとは使い魔がマナを吸収すると表示されるゲージで、ゲージがたまると5マナ獲得する。このマナゲージがたまらなければマナは吸収できない。つまり荒らしとはマナゲージがたまり切る前にゲージ上昇を妨げることで成立し、その方法は大きく分けて三通りである。

一つ目は使い魔を死滅させること。マナゲージはリセットされ、再召喚するまでのおおよそ30カウントが無駄になる。さらに、召喚時にも再度マナを消費するため、最もマナ吸収速度に差がつく。

二つ目は、「ユニットをマナタワー外に出す」ことが挙げられる。これはタワー内への駐留を含む。それまでにためていたマナゲージがリセットされる。

そして、三つ目はマナタワー内でマナ吸収以外の行動を取らせること。該当する行動は「攻撃指示（攻撃後の硬直状態も含む）」、「駐留指示」、「行動指示を何も出さない状態」の三つだ。これらの行動中はその使い魔のゲージ上昇速度の約1/2の速度でゲージが減少していく。

どの状態も、マナ吸収中の使い魔を攻撃していけば、自然と結び付いていくが、自分の使い魔のスペックと状況に応じて、敵をどの状態に持ち込むのが有効なのかをよく見極めた上で実践していくと効果的だ。

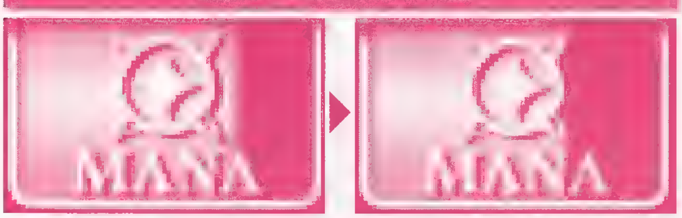
マナ吸収速度の差

もちろん敵のマナ吸収を妨害するだけでなく、自身のマナ吸収速度を上昇させることでもマナ吸収速度差を付けられる。「マナ吸収要員の数」、「マナ吸収に至るまでのタワー制圧速度」、「コスト差」、「アビリティ各種」がその要因となる。

魔種の［ミリア］の《サモンマナ》を利用したコスト10使い魔の四体召喚スタートは、三体召喚以下でスタートする相手よりも早くタワー制圧を完了し、速やかにマナ吸収に移行できる。敵よりも強い中、大型使い魔を早く召喚できるのならば、自分から積極的に荒らしに行かずとも優位に立てるだろう。もちろん、そのアドバンテージを生かして序盤から荒らしを仕掛けていってもいい。逆に、開幕は、二体しか召喚できない［キマ］［ハルフゥ］が入る海種デッキは、《コストカット》を利用して中、高コストの使い魔を順次召喚していくため、序盤こそ打たれ弱いものの、徐々にマナ吸収速度と使い魔のスペックが高まりデッキが強化されていく。荒らしに向かうよりも自軍マナタワーの防衛をしっかりこなせば後半でまくることも可能となる。自分と相手のデッキのアドバンテージを理解した上で荒らしに行くべきなのか、それともマナ吸収に集中して大型使い魔の召喚を急ぐべきか、状況を的確に判断していきたい。

下の図はマナ吸収速度の異なるデッキの実際のマナ吸収速度差を比較したもので実際にどれほどの影響があるかを確認してほしい。

覚醒モーション中のマナ減少



マナゲージが減少する要因としてもう一つ挙げられるのが、「覚醒・アーツの発動状態」。覚醒やアーツを発動するとマナゲージの減少が始まり、モーションが収まるまでの約3カウント間継続する。このマナゲージ減少はカードをディフェンシブスタイルに切り替えることで食い止められる。覚醒やアーツの発動時には積極的に利用しておこう。

マナゲージが減少する行動一覧

- ・行動キャンセル時（タワー内での移動モーション中は減少しない）
- ・ファイタースタイル時の戦闘（ディフェンシブスタイル時は減少しない）
- ・タワー駐留モーション　・覚醒、アーツモーション

マナ吸収率の異なるデッキ

A	白虎（コスト30）ロロ（コスト10、マナヘイスト）ルールー（コスト10、マナヘイスト）パーシヴァル（コスト10）
B	摩利支天（コスト10）セルディッド（コスト10）グリンブルスティ（コスト10）ミネルバ（コスト10）

カウント	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140
A	0	20	30	45	55	75	85	100	120	125	140	160	170	185
B	0	5	30	30	55	60	80	85	95	110	115	140	140	165

※太字となっているマナ吸収要員のみが吸収するマナ量を記載。開幕のマナタワー制圧に掛かった時間などは含まない。また、ここでは主力となる大型使い魔の召喚は含まない。あくまでマナ吸収要員のみがマナ吸収を行なったときの結果となっている。



Aのデッキなら荒らしに行かずともマナ吸収に専念すれば、自然とマナ差が付いていきます。敵ロードの荒らしはフリッカーで弾き続けてしまえば、自然とマナ吸収レースにも勝てますね。

コストとスペック

ここでは序盤の荒らし時の戦闘について解説していこう。

まず基本となるのは使い魔のジョブ相性。クリティカルダメージは通常ダメージのおよそ二倍強となるため、有利なジョブとなる使い魔を選択したい。しかし、序盤の戦闘においてはジョブ相性と同じく重要な要素として「完成速度」と「スペック差」がある。ジョブ相性が有利でもスペックで劣っていると打ち負けることがあるのだ。ではそういった組み合わせが発生する理由とは何なのか。それには使い魔のコスト差から生まれる覚醒・超覚醒のタイミングの違いとスペックの上昇値が関係している。

基本的にコストに比例して使い魔のスペックは上昇するが、同時に覚醒・超覚醒のタイミングも遅くなる。またコスト50～60の使い魔に顕著だが、覚醒状態でのスペックが召喚時と比べてあまり変化せず、超覚醒してはじめてスペックが大きく上昇する。これに比べ、コスト20～40といった低、中コストの使い魔は最終的なぶつかり合いにおいては力不足となるが、コストが低い分完成が早く、また覚醒時にも強力なアビリティを備えていることが多い。序盤でマナ吸収が追い付かず、召喚、覚醒状態の高コスト使い魔が相手ならば低・中コスト、かつジョブ相性が不利でも勝機はある。

コストの違う使い魔同士の覚醒／超覚醒時のスペック比較

ゲーデ(コスト40　マジシャン)　VS　カイ=キスク(コスト50　アタッカー)



ゲーデ			カイ=キスク	
ATK	40	[illegible]	90	ATK
DEF	60		70	DEF
ATK	60	覚醒	110	ATK
DEF	80(140)		90	DEF
ATK	130(210)	超覚醒	190	ATK
DEF	150(230)		170	DEF



●コスト毎の覚醒　超覚醒時のスペック上昇値

コスト	10	20	30	40	50	60	70	80	90
覚醒時	0	20	20	20	20	30	30	40	50
超覚醒時	0	40	60	70	80	70	70	60	50

完成速度差を生かした攻めを仕掛ける

ジョブ相性が不利で、コスト差と覚醒・超覚醒時でスペックの上昇値が異なる組み合わせとして、マジシャンの［ゲーデ］とアタッカーの［カイ］の攻防の有利不利がどう変わるのかを二つの視点から比べてみよう。それぞれデッキは右の通り。

A：ロード(アタッカー)／ミリア(10)／フィンテール(10)／カリガリ博士(10)／エリザベート(10)／ソドム(10)／ゲーデ(40)／黄泉神(60)

B：ロード(ディフェンダー)／キマ(10)／ハルフゥ(30)／アナンタ(20)／御坂美琴(20)／深きものども(30)／カイ=キスク(50)／わだつみ(90)

必要マナ　0　10　20　30　40　50　60　70　80　90　100　110　120　130　140　150

ゲーデ

- 「マナ吸収の速度を上げよう」(有利)　コスト10の使い魔をすべて召喚してマナを吸収。少しでもアタッカーの出現を遅らせるためにロードで荒らしに。
- 召喚（40）　ATK 45　DEF 65
- 「覚醒に専念」(不利)　［ゲーデ］召喚後は、マナ吸収に参加。いち早く覚醒してスペックを上昇させたい。
- 覚醒（80）　ATK 65　DEF 135
- 「荒らしに向かう」(有利)　覚醒時のDEFが160ありダメージをほとんど受け付けなくなる。この段階で敵タワーへと向かいたい。
- 超覚醒（120）　ATK 195　DEF 215
- 「敵マナタワー制圧」(有利)　超覚醒したら、敵タワー内のマナ吸収要員を速やかに排除し、カイの超覚醒を止めたい。

カイ=キスク

- 「マナ吸収要員をそろえる」(有利)　開幕はロードを含めて3体しか居ないので荒らしには行かず、まずはコスト20帯の使い魔の召喚に専念。
- 召喚（40）　ATK 90　DEF 80
- 「ゲーデの進行を妨害」(有利)　カイ召喚後は、すぐにでも敵マナタワーに向かい覚醒される前に［ゲーデ］にダメージを与えておきたい。覚醒されたら、タイプアップ要員の低コストを中心に狙い、［ゲーデ］の注意を防衛に向けさせ足止めを狙う。
- 覚醒（100）　ATK 110　DEF 100
- 「時間を稼ぐ」(不利)　［ゲーデ］が超覚醒した段階ではまだカイは覚醒段階。ダメージがほとんど与えられないのでフリッカーで［ゲーデ］を弾き飛ばし超覚醒に必要なマナをいち早く捻出したい。
- 超覚醒（150）　ATK 190　DEF 180

超覚醒時のスペックだけを比べれば、ゲーデよりも［カイ］の方が有利に見えるが、召喚するまでは［ゲーデ］、召喚時では［カイ］、覚醒時では［ゲーデ］とスその過程においても互いの有利不利の状況は移り変わっている。この状況の変化を見逃さずに、自分の状況を理解して対応していくことが荒らしにおいて、最も重要なのである。

ATKとDEF差によるダメージ考察

マナ吸収中の確殺ポイント

荒らし時に敵をターゲッティングする時は、倒し切れるかどうかを常に念頭に置いておきたい。左のページでも説明した通り、使い魔を死滅させた時のマナ差におけるメリットは非常に大きく、極力倒したいところだが、そのためには二回の攻撃で倒せるかどうかを目安にするといい。これは敵が攻撃を受けてから駐留を開始すると一度だけ追撃が間に合うためで、二回の攻撃で倒せるのなら、逃さず倒し切れるのである。

ここでは、マナ吸収中に攻撃を受けた際のスーパークリティカルと追撃の通常ダメージ、またジョブ相性で負けている際のクリティカルダメージ×2回で死滅するATKとDEFの数値を表にまとめている。自身の使い魔のDEFはどのレベルの敵までの攻撃を受け付けられるのかをよく確認しておこう。

●二回の攻撃で撃破できるDEF

ATK	SC＋C	SC＋通常
[illegible]	5	×
[illegible]	15	×
[illegible]	30	×
[illegible]	35	×
[illegible]	75	5
[illegible]	105	35

最低保証ダメージ知る

敵に効率よくダメージを与えるときに考慮したいのが、与えるダメージと手数と攻撃速度である。与えるダメージがすでに最低保証ダメージとなってしまっているのならば、それよりもATKが下がったとしてもダメージは下がらないので、ディフェンシブスタイルにして攻撃間隔を短くするのが有効だ。これは、主にマジシャンについて言えることだが、敵のディフェンダーが近付いてきたときなどは近距離であってもシュータースタイルに切り替え、攻撃間隔を短くしてクリティカルダメージを蓄積する方がより早く撃退できるようになるぞ。

●最低保証ダメージとなるDEF

ATK	DEF		
	通常	C	SC
[illegible]	40	30	20
[illegible]	45	35	25
[illegible]	60	50	40
[illegible]	70	65	55
[illegible]	85	80	70
[illegible]	95	95	85
[illegible]	110	110	105
[illegible]	120	130	120
[illegible]	135	140	135
[illegible]	145	155	150
[illegible]	160	165	165

ジョブ別荒らし操作術

ここからはジョブ毎の荒らしの役割と操作方法を見ていこう。
防衛術や要注意の使い魔たちの対策を紹介するぞ。

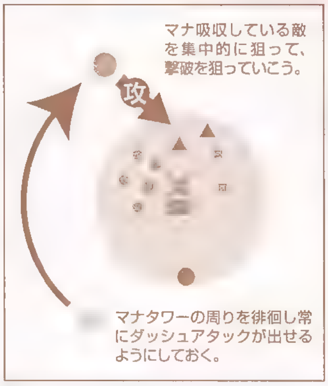
アタッカー

荒らしの特徴 移動速度とダッシュアタック生かしたヒット＆アウェイが主戦術。タワー周囲に居続け、敵のマナ吸収を抑止するのが効果的だぞ。

基本となる動き方

3ジョブの中で移動速度が最も速いアタッカーは、その速度を生かして敵陣をかく乱するように動くと効果的だ。まずは敵マナタワーの周囲を動き回り、常にダッシュアタックが狙える状態を維持して、敵に安全にマナを吸収させないようにプレッシャーを掛けていこう。スーパークリティカルとクリティカルor通常ダメージの二回の攻撃で仕留められる敵が居れば積極的に仕留めていきたい。マナタワーの外側に居る敵など、攻撃後に速やかに離脱できる位置に居る敵も狙い目。

荒らしに向かう際も正面から真っ直ぐ攻め込むのではなく、左右に迂回して攻め込むと効果的。敵の側面や背後へと回り込んで注意を引き付けておけば、自分だけでなく、もう一人の荒らしへの対処を遅れさせられる。なお、最速で荒らしに向かうと超覚醒に必要なマナがたまる前にタワーに到着してしまうこともあるが、そんな時は敵アルカナストーンをタッチしておくと効果的だ。比較的安全にマナタワー付近まで接近できるのと同時に、操作量も減らせるので、その間に自タワーに接近している敵の対処に集中できる。敵タワーにダッシュアタックで仕掛けた時にちょうど超覚醒できるようにマナ吸収のタイミングを図ろう。反撃を超覚醒モーションで回避できるぞ。





アタッカーに求められる役割とは？

タワー内に閉じ込める

移動速度を生かした奇襲が強力なアタッカーではあるが、撃破を狙って深追いするのは禁物。機動性が高いとはいえ、単発攻撃なので、一体を攻撃している間に複数からの反撃を受けてしまう。スペック差があればほとんどのダメージは最低保証ダメージとなるが、それも大勢が集まればまとまったダメージとなる。敵が大勢群れる中に飛び込んでいく場合は、攻撃することで得られるリターンと反撃をくらうリスクを考えておきたい。敵を倒すのが理想ではあるが、焦らずにじっくりとマナタワー付近から狙いを定めて、長時間プレッシャーを与え続けるのが肝心だ。撃破は狙えなくともマナタワー内に敵を駐留させてしまえば十分妨害できているといえるぞ。

大型使い魔を釣る

アタッカーのもう一つの役割として、敵を釣る動きがある。敵の防衛の注意を引き付けて、自身ではなく、もう一人の味方の荒らしを成功しやすくする役割だ。特に味方がマナタワーに侵入してくる正面とは逆側のマナタワー奥へと進むと効果的。敵の注意を引きつけてマナタワーから遠ざかるようにして敵を引きつけよう。こちらの動きを追わずにマナタワーから出てこないようなら、アルカナストーンを破壊するのも一つの手。「放っておくとアルカナストーンの差がどんどん開いてしまう」というプレッシャーを与えよう。しびれを切らしてケアしに来るようならば、ギリギリまで敵を引き付け、迂回して戻り、再度空き巣となったマナタワーを攻め立てよう。



大ダメージを受けると自タワーに帰還せざるをえなくなり、その間は安全にマナ吸収されてしまいます。死滅すれば今度は防衛手段を欠いたままカウンターされる危険性もあるので無理は禁物です。

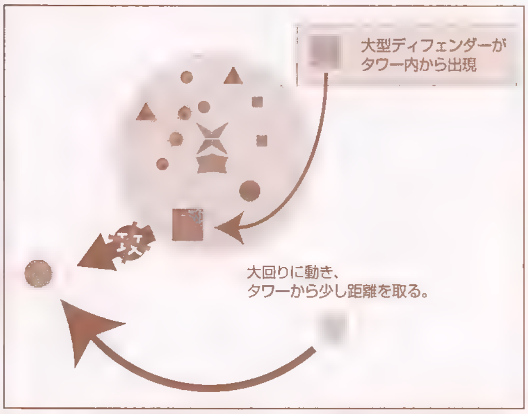


アタッカーは行動範囲が広いので逆サイドも視野に入れおくといいですね。大型ディフェンダーが居ないようならばさらに効果的です。ゲートを経由してくる場合は逆サイドにディフェンダーが出現したのを確認した後、元のタワーに戻るとさらにかく乱できます。

フリッカーの弾き飛ばし距離について：フリッカーでターゲットの使い魔を弾き飛ばす距離は、ターゲットとなる敵使い魔と攻撃する使い魔の使用したマナの総量で決まる。ターゲットとのマナの総量の差が大きいほど弾く距離は長くなる。召喚コスト20の使い魔でも超覚醒していれば、召喚状態のコスト40&50の敵ディフェンダーを弾き飛ばせるぞ。

Attention ディフェンダーの居場所に注意!

スペック差が開いているからと迂闊にディフェンダーに近寄るのは危険。たとえ相手が召喚状態でも高コストのスロウアタックを受けると身動きが取れなくなってしまう。特にマナタワー内にディフェンダーが駐留したら、タワー内に踏み込んできた瞬間にスロウアタックを狙っている証拠。普段よりも大回りに動こう。





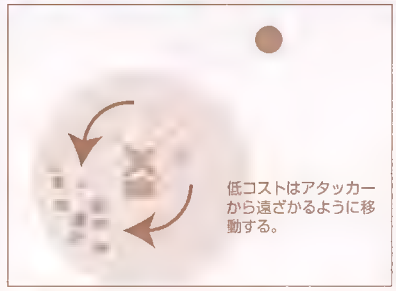
ディフェンダー駐留中は死滅してもいいマジシャンロードなどで攻撃すると有効。アタッカーは周囲を徘徊させておきましょう。

さらに低コストディフェンダーが複数居る場合も

もちろん、低コストとはいえ複数ディフェンダーが居る場合も十分に気を付けよう。クリティカル時の最低保証ダメージは15で、通常のダメージの三倍となっており、さらに、スロウアタックで攻撃された場合は3ダメージが上乗せされて18となる。仮に5体のディフェンダーに攻撃されたとすればそれだけで90ダメージと大型使い魔の一撃に相当するほどのダメージとなる。迂闊に接近するのは禁物だ。

防衛するには?

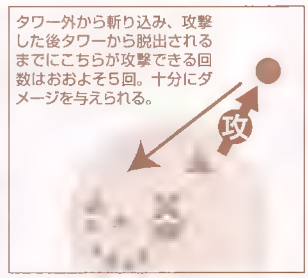
アタッカーから遠ざかる動き



アタッカーが接近してきたら、まずは接近してきた方向とは反対方向に逃げておこう。ディフェンダーを含めてなるべく固まって動き、ダッシュアタックなどで切り込んできたときには手痛い反撃をくらわせよう。

+α 中コスト使い魔の相性が悪いときは?

隣りのジョブ相性との兼ね合いで不利ジョブでしのがなければならない場合もある。そういうときは、低コストはなるべく敵から遠ざけ、敵との間に中コストの使い魔を配置して壁役にしよう。中コスト使い魔を狙ってくるようならヒールローテーションで粘り、その間に低コストでマナを吸収する。壁を無視して低コストを狙うようなら、全員で一斉に攻撃しよう。不利相性といえど、ATKが高ければそこそこのダメージが通るぞ。



要注意使い魔



サボテンダー(コスト20)

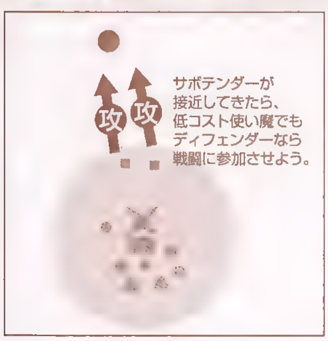
	召喚	覚醒	超覚醒
HP	350	400	450
ATK	20	40	80
DEF	20	40	80
アビリティ	(超覚醒)《にげる》HPが300まで低下すると移動速度が大幅に上昇する。		



ソエル(コスト40)

	召喚	覚醒	超覚醒
HP	450	500	550
ATK	100	120	190
DEF	80	100	170
アビリティ	(覚醒/超覚醒)《スロウヒール》マナタワー、ゲート内でのHP回復速度が低下する。		

300カウントに出現するマナモンでおびき寄せる





コスト20のアタッカーの中でも荒らしでよく見かけるのが[サボテンダー]。HPが300を切ると移動速度が大幅に上昇するアビリティ《逃げる》を利用したヒット&アウェイが狙いである。まずは召喚状態からダメージを蓄積させて、超覚醒されるまでにHPを減らしおきたい。そこから攻撃してきたところを狙ってスロウアタックで捕まえる。また[サボテンダー]のもう一つの役割として、マナモンの回収がある。このタイミングに合わせて、こちらも中コスト使い魔を向かせると捕まえやすくなるぞ!

[ソエル]の裏から来るロードの処理を怠らないように





召喚状態からスペックが非常に高い[ソエル]ではあるが、覚醒・超覚醒時の《スロウヒール》の影響で一度マナタワーに駐留するとしばらくは出撃できなくなる。[サボテンダー]と同様に、召喚状態でダメージを与えて覚醒・超覚醒時に働ける時間を短くさせておきたい。また、[ソエル]も極力ダメージを受けたくないので、攻撃する際はもう一人の敵が仕掛けてくることが多い。特にロードがそれにあたる。まずはロードをしっかりと処理し、それから[ソエル]の対処に当たれば、そこまで被害は深刻にならなくてすむぞ。

モーション中にディフェンシブスタイルに変更しておけば、モーション終了直後に最速で敵使い魔をフリッカーを弾き飛ばせるぞ!

ディフェンダー

荒らしの特徴 ディフェンダーでの荒らしは敵マナタワーでの位置取りや、撤退のタイミングが非常にシビア。しっかりと再確認して敵マナタワーを荒そう！

基本の動き方

ディフェンダーは単体攻撃で移動速度も遅いため瞬発力は低い。スロウアタックを駆使して敵を倒すのはもちろんだが、メインとなるのはマナ吸収中の敵にスーパークリティカルを警戒させることで安易にマナ吸収をさせないことにある。ガーディアンスタイルでのDEF上昇を駆使してダメージを軽減し、長時間、敵タワーに居座ろう。ただし、どんなにダメージを減少できても複数の使い魔による集中攻撃は脅威となる。敵タワーに到着したら下図の四角で表した位置取りを意識しよう。常に帰還を意識した位置取りが重要だ。特にマジシャンの攻撃はシュータースタイルによって遠距離から一方的に攻撃されやすく非常に厄介。敵タワーからの帰還時は、移動時はファイタースタイルに、攻撃を受ける際にはガーディアンスタイルと使い分けて逃げ切りたい。



極力手前でマナ吸収をしている敵から優先的に攻撃。倒し切れなかったとしてもタワー内に駐留させればOKです。

アタッカーに付き合いすぎないように

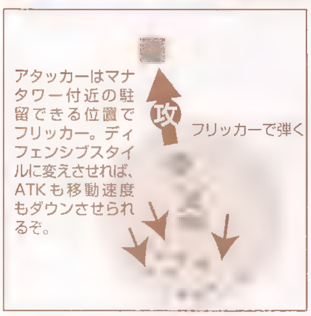
敵タワーにアタッカーが居る状況では、横からすり抜けてこちらのマナタワー内へ攻め込み荒らし合いに持ち込んでくることを警戒しよう。敵タワーの手前側に寄り、タワーから出撃してきたらスロウアタックで捕まえる。ただし、そこで逃がしてしまったからといって敵アタッカーへ付き合い過ぎるのもよくない。迎撃しようとマナタワーへと引き返したとしても速度差があり追い付けず、その間、敵タワーへの荒らしが止み、安全にマナ吸収できる状況を作らせてしまうからだ。すり抜けられた場合は追い掛けず、味方が防衛してくれるようなら自タワーの防衛は任せて自身は荒らしを続行しよう。仮に味方が居ない場合でも、低コストをタワー内に駐留し、荒らし合いに持ち込む選択肢も見据えておこう。お互いにマナを吸収できないが最低でも状況は五分となる。



時間を掛けると逆サイドからの援護が到着する危険もあります。自ユニットを集めてタワーを制圧してしまうのも手の一つですね。

防衛するには

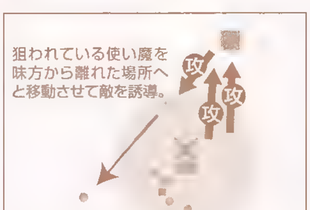
狙われた使い魔を囮に



マジシャンのシュータースタイルを中心に最低保証ダメージの蓄積が防衛時の基本となる。しかし、マジシャンがほとんど存在しない場合や、大型アタッカーのワントップ構成のデッキの場合は対処が非常に難しい。こんな時はデッキ相性が不利な状態で厳しい状況に変わりはないが、中型～大型アタッカーのフリッカースタイルが防衛に一役買ってくれる。ガーディアンスタイルを強制させれば、移動速度が低下し、攻撃力が上乗せされるスロウアタックを封じ込めるぞ。

狙われている使い魔をゲートへと逃がす

ディフェンダーは移動速度が遅く、遠距離攻撃を持たないため、こちらに接近されるまでにだれが狙われているかを予測しやすい。使い魔を左右に動かしてみて敵の動きを探ってみよう。狙われている使い魔をほかの使い魔から遠ざけるのは基本だが、ゲートへと帰還させるのも有効。荒らし合いに持ち込んだ際など、攻撃指示だけ出して、防衛に集中している相手には有効な囮となってくれる。



マナタワーに近付かれる前からマジシャンのシュータースタイルを中心に一斉攻撃すれば被害は少なくて済む。

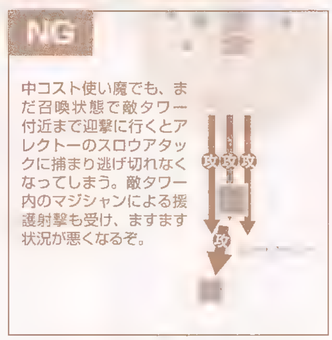


アレクトー（コスト30）

HP	400	450	500
ATK	30	50 (90)	150
DEF	40	60 (100)	160
アビリティ	（覚醒）《アローンアップW》周囲に自ユニットが一体もいないときATKとDEFが上昇する。（超覚醒）《アルカナストーン》を破壊力が上昇する。		

低コストアタッカーは駐留指示





《アローンアップW》が発動するとスペックが大幅に上昇するアレクトーはコスト30帯における強力な荒らし使い魔として台頭してきた。特筆すべき点は《アローンアップW》が覚醒段階で発動することにある。ディフェンダー使い魔による荒らし対策の一つとして、タワーに近付かれる前にスロウアタックで速度低下させてタワーに接近させるタイミングを遅らせる方法があるが、覚醒段階でも高スペックとなるため、迎撃に向かったディフェンダーが逆に撃破されてしまうことがあるのだ。いつでも脱出できるようにマジシャンのシュータースタイルが届く距離まで引きつけてから迎撃しよう。

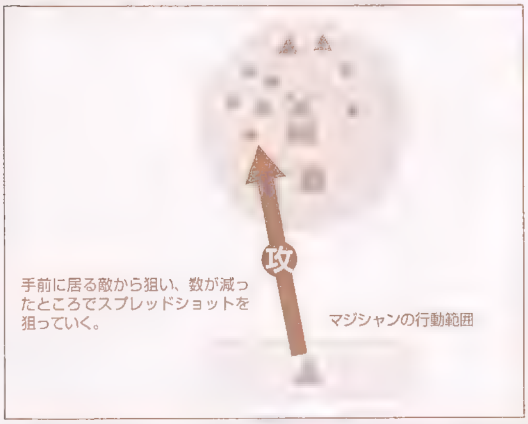
マジシャン

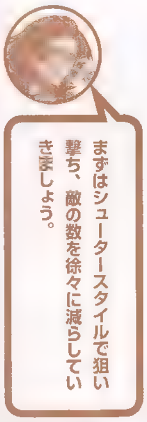
荒らしの特徴 マジシャンでの荒らしはシュータースタイルによる遠距離からの攻撃や、スプレッドショットによる広範囲への攻撃ができるため多彩な荒らしが可能だ！

基本の動き方

マジシャンの荒らしは拡散攻撃のスプレッドショットが強力で、マナ吸収要員である低コストに対するせん滅力が非常に高い。また、シュータースタイルによる遠距離からの攻撃は敵の視界の外から狙えるため、だれを狙っているのかを悟られにくい。かつ攻撃間隔が短いため、反応が遅れて逃げそびれた敵を撃破しやすい。全ジョブ中、最も攻撃的な荒らしが可能なのである。

その反面、防御面においては自身を強化できる要素が無いので、敵タワーへ踏み込む際には相応のリスクが伴う点に注意したい。もちろんスペックで敵よりも勝っている相手に後退する必要はないが、基本的にはシュータースタイルでの荒らしをメインとして一定距離を保ちながら攻めよう。その際、踏み込み過ぎないように、手前に居る敵から狙っていくといい。

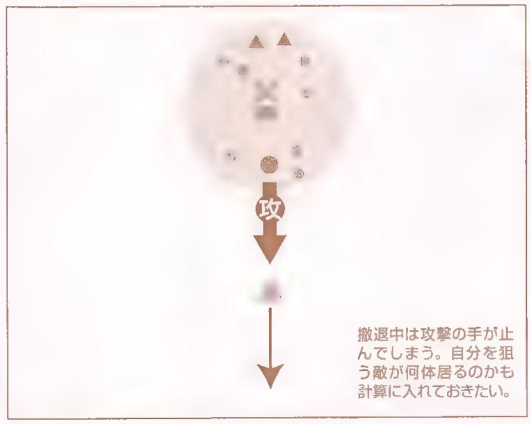


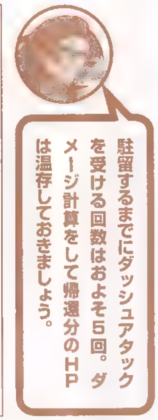


脱出用のHPを確保

マジシャンは自身を守る術が他ジョブと比べて無いに等しい。マナタワーへの帰還時は無防備となり、敵の攻撃を受けながら撤退することになる。一刻もはやくマナタワーへと辿り着かなければならない。そのため、マジシャンでの荒らしでは、ファイタースタイル、シュータースタイルどちらの荒らしをするにしてもアタッカーの所在を確認すると同時に逃げ道の確保が必須となる。

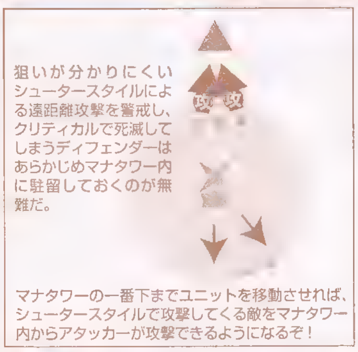
敵使い魔と敵マナタワー間で挟撃されることが無いように敵アタッカーの動きに警戒しよう。フリッカースタイルによって退路を封じられてしまうのはもちろん、有利ジョブであるディフェンダーのスロウアタックにも注意が必要だ。スロウアタックによる移動速度低下と合わせて、複数の敵使い魔から攻撃を受けてしまうと、なす術も無く撃破されてしまう恐れがある。





防衛するには

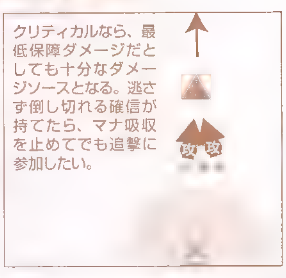
アタッカーで壁を作る



マジシャンがマナタワーへ接近してきたら、まずはマナタワーの一番下へとユニットを移動させよう。ここまで下がればシュータースタイルが届く距離まで敵が近付くとタワー内からアタッカーの攻撃が届くようになるぞ。ただし、一定数以上が同じ位置に移動しようとすると、タワー内のスペースの都合上、溢れたユニットが上側に押し出されてしまうので、ある程度ばらけるように配置しておかなくてはならない。

倒し切れるときは全員で攻撃参加!

ダメージが蓄積した敵マジシャンが、マナタワーへと帰還する際は反撃のチャンス。アタッカーのダッシュアタックで追撃を仕掛けよう。マナタワーと敵マナタワーの中間地点到達までに2～3回程度ダッシュアタックで攻撃できるため、コスト10の使い魔の最低保証ダメージでも36～54のダメージを与えられる。倒し切れるならマナ吸収中の低コストも攻撃参加しよう！

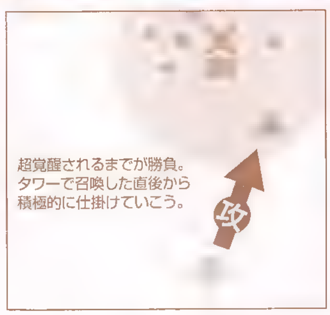




サマエル(コスト30)

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HP	450	550	500
ATK	30	50	110（160）
DEF	30	50	110（160）
アーツ	(超覚醒)《アローンアップW》周囲に自ユニットが一体もいないときにATKとDEFが上昇する。		

低コストマジシャンは駐留指示



[アレクトー]と同様に、コスト30で《アローンアップW》によりスペックが大幅に上昇する[サマエル]。一度完成してしまうと、そのスペックの高さから、中コスト帯のアタッカー以外の攻撃はほとんど受け付けなくなる。召喚したと察知したなら、完成される前に積極的に仕掛けていこう。覚醒段階なら、ロードのATKでもダメージは十分に与えられる。また敵タワー付近での戦闘に持ち込めば《アローンアップW》の効果は発動しなくなるぞ。

シュータースタイル時もATKが高い使い魔

またマジシャンと対峙した際に気を付けたいのはアビリティによってATKが大幅に上昇した場合、シュータースタイル時でも大してATKが低下しないという点。右の図は特に気を付けた方がいい使い魔の通常時とシュータースタイル時のATKの比較だ。

使い魔名	通常時	SS時
サマエル	160	105
ゲーデ	210	150
シェラハ	220	205
紅蓮の魔導師	240	170

複合ジョブ荒らし

ここからは複数の使い魔での荒らしについて確認しよう。複合ジョブによる荒らしは単独での荒らしよりもより強力でかつ生存率も高くなるぞ!

アタッカー&ディフェンダー

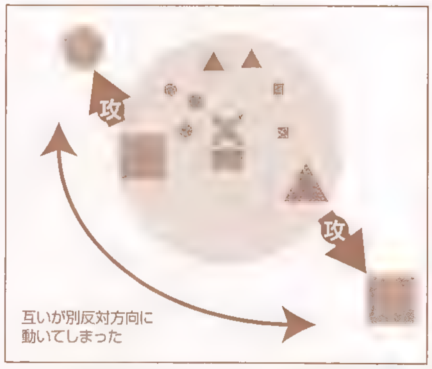
荒らしの特徴 アタッカーとディフェンダーの構成では、アタッカーが攻撃の主体となり、ディフェンダーはスロウアタックで敵を捕まえる補助的な役割となる。

先頭に立ち、敵を引きつける
後ろからフォロー



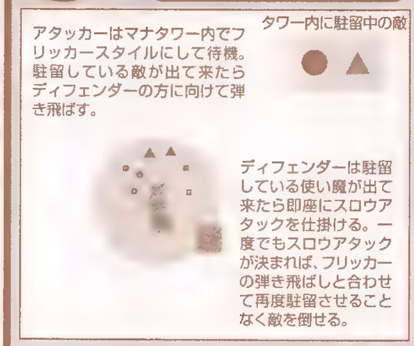
アタッカーを先頭に、ディフェンダーは後ろから付いていき強襲を仕掛ける敵ディフェンダーに対してスロウアタックで動きを抑制しよう。アタッカーはディフェンダーを狙うマジシャンを中心に、駐留される前に倒し切れそうなユニットから順次狙っていこう。

NG 互いが離れている状態で苦手ジョブに捕らえられてしまった。



二体の距離が離れ過ぎないように要注意。タワー内にディフェンダーが残っている状態では、不意打ちでアタッカーが狙われた時に即座にフォローができる位置取りを心掛けよう。アタッカーが死滅すると、逃げ足の遅いディフェンダーへのフォローができなくなり、共倒れとなる。

フリッカースタイルとスロウアタックを駆使したテクニックを紹介!



中・大型使い魔が駐留している時に有効なテクニック。アタッカーはタワー中心部で待機し、出現した敵をフリッカースタイルでタワー外へと弾きます。ディフェンダーは弾いた敵をスロウアタックでキャッチ。一度つかまえれば再度駐留させずに撃破できます。

アタッカー&マジシャン

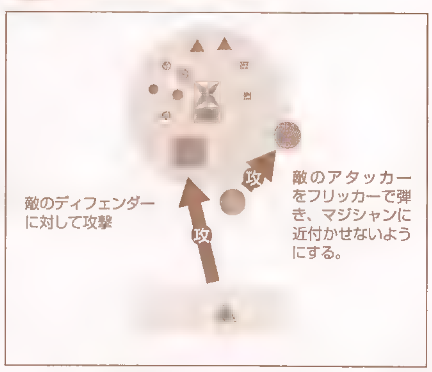
荒らしの特徴 マジシャンは安全な位置からシュータースタイルで敵使い魔を攻撃し、アタッカーは防衛の術を持たないマジシャンのフォローを意識しよう!

タワー内に侵入し、撃破を狙う
遠距離からシューターで狙い撃つ



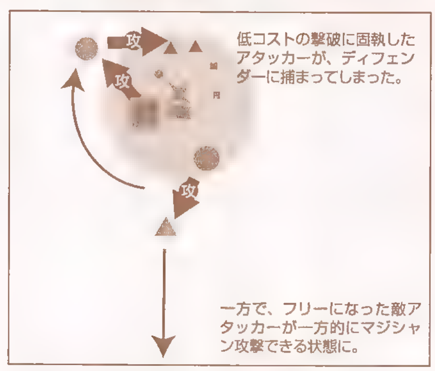
マジシャンの動きは基本の動きと変わらず、シュータースタイルで敵ディフェンダーやマナ吸収中の使い魔を狙おう。アタッカーはマジシャンと敵マナタワーの間の位置取りを意識しつつ、敵のアタッカーをフリッカースタイルで弾き、マジシャンに近付かせないようにしよう。

敵の大型ディフェンダーをおびき寄せる
接近して撃破を狙う



マジシャンが攻撃ができる状況ならアタッカーは無理に攻め込む必要はない。余計な反撃を受けないように少し離れた位置で待機して、マジシャンを狙ってくる敵をフリッカーで弾いてフォローしよう。離脱する際も防衛手段を持たないマジシャンを逃がすように護衛したい。

NG アタッカーが深く入り込み過ぎて、マジシャンがアタッカーに狙われる。



図のようにアタッカーが入り込み過ぎてしまうと、敵のアタッカーがマジシャンに接近してきた場合に対処ができなくなってしまう。同時に、アタッカーがディフェンダーに捕まるとマジシャンによる援護が望めないため、アタッカーの離脱も困難となる。

残り300カウントの死闘 序盤の荒らしで常に

ディフェンダー&マジシャン

荒らしの特徴 ディフェンダーとマジシャンの構成ではマジシャンのシュータースタイルを軸に、ディフェンダーは敵アタッカーのけん制を心がけよう。

タワー手前に陣取る
シュータースタイルで狙い撃つ



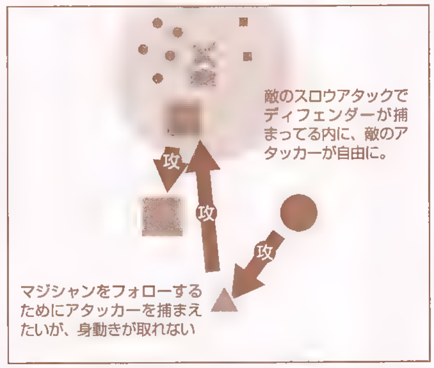
マジシャンは攻撃の主体となり、安全な位置からシュータースタイルで倒せる敵を優先的に狙おう。ディフェンダーはフォロー役に徹した盾になろう。中・大型使い魔が居なければ、手前の敵を中心にスロウアタックを狙う。深入りして持ち場を離れないように気を付けよう。

アタッカーが来たら即座にキャッチ
捕まえたアタッカーへダメージ



特にタワー内にアタッカーが居る場合などは、ディフェンダーは積極的に敵使い魔への攻撃するのではなく、ガーディアンスタイルでダメージを軽減しつつ、敵マナタワーへ居座ろう。駐留中の敵アタッカーが出撃してきたらファイタースタイルに戻し、スロウアタックで敵を捕まえよう。

NG ディフェンダーがディフェンダーのスロウアタックで捕まり、味方マジシャンと引き離される



脅威となる大型が見えないからと油断して攻め込むのは禁物。タワー内にもう少しで超覚醒するアタッカーが居ないか、また逆サイドからの援軍が来ていないか、ゲート付近にも注意しよう。マジシャンが死滅すると、移動速度の遅い自身の脱出も困難となる可能性が高い。

同ジョブ荒らし

ジョブ選択の結果や一部の状況においては、アタッカーとアタッカーの同ジョブの構成での荒らしも必要となる。同ジョブの荒らしについて掘り下げて考えてみよう。

アタッカー&アタッカー

荒らしの特徴 ともに移動速度が速いアタッカー二体による荒らしはスピーディで捉えらにくい。常に敵の視野の外に出るような荒らしが可能となる。

の組み合わせが発生する仕組み

低コストの先制以外にも中コストのジョブの切り替えからも発生する。その流れを確認しておこう。

例となる対面の組み合わせ

敵A　敵B　自分　味方

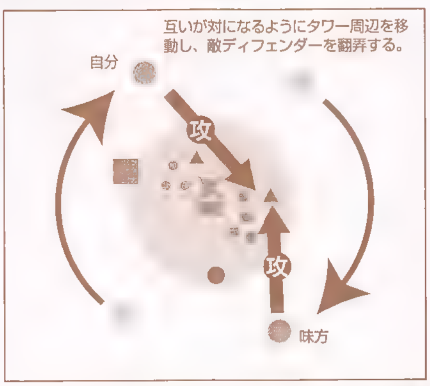
3ジョブすべてを選択できる敵に対して、こちらはマジシャンが足りない。この時想定すべき状況は以下の通りとなる。

想定1 敵がディフェンダーを選択したとき、アタッカーだけではジョブ相性が不利同士となる。まずはディフェンダーを用意しておきたい。敵がアタッカーを選択すれば状況はさらによくなる。

想定2 その対策としてマジシャンを用意してきたのがこの形。ディフェンダーにアタッカーが封じ込まれてしまうとどちらに対してもジョブ相性が有利とならないディフェンダーしか残らなくなる。

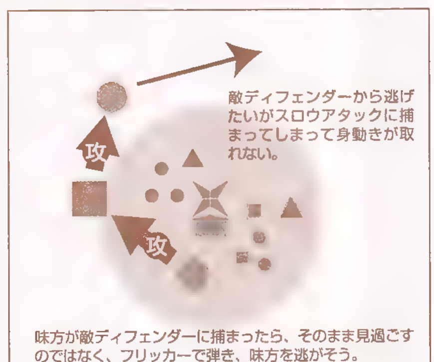
想定2となった場合に、ジョブ相性が不利なディフェンダーからアタッカーに切り替える必要性が生まれる。そこからアタッカー同士という状況となるのだ。

味方を意識している敵を狙ってダッシュアタックで撃破



アタッカーは互いに敵マナタワーを挟み込む形に位置取ろう。二人同時に敵の画面に映し出されないようにし、警戒されていない敵に向かって奇襲を掛けるように、互いが別の方向から仕掛けるようにしていきたい。うまく連携ができれば敵ディフェンダーを翻弄させられるぞ。

NG 敵の撃破を狙い過ぎて、敵に捕まった味方を無視



敵ディフェンダーに攻撃されないように立ち回るのが基本だが、タワー内やゲートからの奇襲でスロウアタックで捕まってしまうこともある。そういう時は捕まっていないアタッカーがフリッカースタイルで敵を弾けば逃げられる可能性は高い。味方の動向も見逃さないように。

荒らしが成功している時ほど注意！ 敵マナタワーの……うと移動している苦手なジョブの使い魔がいないかを確認。敵ゲートへの大型使い魔の帰還が確認できたら、マナタワー……

ランカーたちに聞く、賞金制公式大会への心構えとは!?

Gunslinger Stratos
ガンスリンガー ストラトス

ついに発表された賞金制公式大会。今回もこれまでの大会同様、賞金総額500万円をかけてのバトルが展開される！ 今号では、トッププレイヤーたちから聞いた大会を控えての流行と、それに対する備えを解説する。さらに、新たに解放戦争に投入された新マップの紹介も掲載。第三回賞金制公式大会を目前に、さらに激しく盛り上がっていくぞ！

ガンスリンガー ストラトス2
■メーカー　：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル　：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■[illegible]方法：ダブルガンデバイス
■[illegible]日　：稼働中（2014年2月20日稼働）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text：age　取材協力：く・さーちゃん　タカシ　夕陽

第三回賞金制公式大会

GUNSLINGER'S BATTLE ARENA 2014 HOPE

決勝大会日程
2014.8.23(SAT)

会場
東京国際フォーラム
ホールD7

「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -HOPE-」開催！

今回の公式大会も、基本的なルールはこれまでのものと同じとなっている。初参加のチームは当然として、以前の大会に参加したプレイヤーも、間違いのないようにしっかりと確認しておきたい。賞金制というアーケードゲームの大会としては稀有な大会であるゆえ、ルールも厳しいものとなっているので注意！

2013.1.13



-Birth-優勝チームは「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」水使いカルロ＝[illegible]オードナー小樽／草陰校

GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-

2013.8.31



[illegible]植田家のパパ　たわばP／羅漢堂旭

GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Next-

大会公式ルール（抜粋）

出場チームの構成は、登録された四名のみが参加可能。受付終了時点で欠員がある場合は、棄権もしくは欠員人数分をCPUにて出場するかを選択。

大会は「大会モード」を使用し、「タイムアップ時に判定決着 ON」で実施。3試合制（2勝先取勝ち上がり）のトーナメント。

チーム内での同一キャラクターの使用は禁止とし、途中での変更はできない。

ウェポンパック（チューン含む）、コスチュームの変更は自由。

１大会中に使用できるNESiCAは、出場者１名につき１枚のみとし、途中での変更はNGとし、貸与・譲渡されたNESiCAは使用不可。

NESiCAを使用しなくても出場は可能だが、特別称号の付与はされない。

大会時は、大会本部にて用意されたヘッドセットインカムを使用。個人持込品の使用は一切禁止。

対戦は立って行なうものとし、イスの使用および、対戦エリアへのイスの持ち込みは禁止。ただし、日常的に車椅子を使用するプレイヤーは、車椅子のまま対戦することが認められる。

詳細は公式ページにてチェック！
http://gunslinger-stratos.jp/gs2/

解放戦争再び！「渋谷」ステージ登場!!



VS.



渋谷 フロンティアS勝利時【東京】

第十七極東帝都管理区勝利時【東京】 **表参道**



二つの新ステージ：「表参道」は、前作のすすきのに近い構造で、中央の開けた部分が戦場になりやすく、やや荒れやすい印象。「渋谷」は、前作からのプレイヤーであれば問題なく対応できるが、逆にいえば今作から始めたプレイヤーはその分のアドバンテージが無いということ。しっかり練習して差を詰めよう。

解放戦争とは？

解放戦争とは、対立する二つの勢力「フロンティアS」と「第十七極東帝都管理区」による勢力争いのことで、各都市（バトルステージ）の占領権をかけて争われ、定められた期間中により多くのステージを制圧した勢力が勝利となるオンラインイベントのこと。今回の「解放戦争2nd」は、前作のバトルステージ「渋谷」をベースにしつつ『2』の環境に合わせたチューニングが施された「渋谷」と、「解放戦争1st」で解放されなかった「表参道」を賭けて開催される。なお、イベント中は、一度参加をすると指定した勢力から変更ができなくなるので注意。

この渋谷ステージ、基本的な構成は前作のものと同じだが、駅前のハチ公広場側から見て、向かって左手の建物の奥行きが広くなっており、袋小路になる場所が減っている。高いビルに挟まれた通路から、広い場所へと抜け出せるようになったので、敵の攻撃を回避したり、再出撃に隠れるポイントしても活用できるようになったぞ。

特報!! ガンストでサバゲ!?

『ガンスリンガー ストラトス』シリーズ

2周年企画始動！サバゲーコラボ開催決定!!

『ガンスリンガー ストラトス』シリーズ稼働2周年を記念したイベントが開催決定！

イベント内容は、ガンストルール[illegible]ウハケの「ガンストゲー[illegible]のサバゲ[illegible]ル（有料）して参加することもできる。

エキシビションマッチには、阿部敦さん、西田雅一さん、公式キャラクター、ブンブン丸も参加！

この号が発売されているころには、公式ページなとで詳細か発表されているので、興味のある人はチェックしてみよう！

開催場所	「九龍 戦闘市街区」 神奈川県相模原市緑区西橋本4-14-13
開催日時	2014年7月12日（土）　9:00～19:00（予定）

詳細は公式ページにてチェック！

http://gunslinger-stratos.jp/gs2/

現在の流行を理解し、戦いに臨め！

さて、公式大会に参加し、本気で勝ちたいと思うのであれば、自身のスキルや、チームプレイの強化は当然として、現在猛威を振るっているキャラクターやウェポンパック、選択されやすいステージなどを把握しておき、それらを使用、ないし対策を立てるのが非常に重要になってくる。

ここでは、アップデート直前の現在の流行をさまざまな角度から紹介するぞ！ これを確認した上で、最終的なバージョンの内容に合わせ、チームの編成や、ステージ選択などの方針を決めていくといいだろう。

さらに、前回の解放戦争で解禁された、三宮のワンポイント攻略も掲載。公式大会でも当然使われるステージなので、勝敗を左右するポイントは最低限覚えておこう。

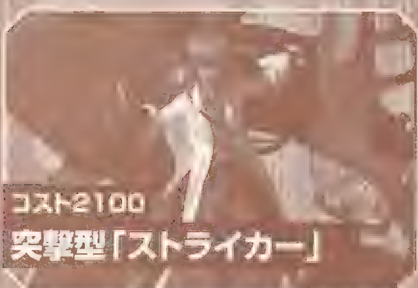
二試合先取形式ではあるが、敗北すればそこで終了のトーナメント方式の大会である。実力差も出やすい形式なので、やり込みやチームメイトとの結束がそのまま勝敗を分けるだろう。準備を怠ることなく、万全の体制で臨もう！



稼働初期に比べてウェポンパックの種類も増え、チーム戦術の幅もぐっと広がっている。いろいろなパターンに対応できるようにしておきたい

現時点での注目キャラクターは？

ジョナサン・サイズモアに要注意！



コスト2100
突撃型「ストライカー」

現在猛威を振るっているキャラクターおよびウェポンパックの[illegible]、ジョナサンの駆る突撃型「ストライカー」[illegible]わずかなチャンス[illegible]力を持つ強力な[illegible]

コス[illegible]な分、[illegible]としては頭一つ抜けた強さ[illegible]、現時点で「勝つためのチーム編成」を考えるのであれば、チームにぜひとも組み込んでおきたい[illegible]クターである。

[illegible]チームにジョナサンを入れるかどうか[illegible]ず、対策可能なウェポンパックを扱えるキャラクターをチームに組み込むことも非常に重要[illegible]くる。

[illegible]には、大会参加申し込みは終了したので、[illegible]ンバーの変更はできないが、大会[illegible]会当日エントリー時までにチー[illegible]を選択すればOKかつ大会中[illegible]更は可能なので、普段は使[illegible]ンを封殺する役割を担える[illegible]しておくのもいい。

[illegible]となるのが、マグナムなどのクイッ[illegible]ダウンを[illegible]える武器や、アンチマテリアルライフ[illegible]ン値に優れる武器だ。AIMにあ[illegible]、アサルトライフル系の武器を[illegible]から[illegible]で一気に大ダメージを与えるのもいいだろう。

この例を見てもらえば分かると思うが、リューシャなど一部のキャラクターを除けば、ほとんどがこれに該当する武器を持っているので、これらの扱いも練習しておきたい。

注目の新キャラは？

本作からの新キャラクターで最も安定した強さを発揮しているのがセイラだ。ウェポンパックの組み合わせに優秀なものが多く、中～近距離のすべての距離をカバー可能な組み合わせのウェポンパックを多く持つ。

特に、弾幕型「ヴァルキリー」は評価が高く、中～遠距離型の高コスト型ウェポンパックとしては、チームに組み込む最有力候補の一角といっても過言ではないぞ。



[illegible]初期に話題に[illegible]った機動力などの面は、プレイヤーが慣れたこともあり、[illegible]、優れている点は事実。そこに優秀なウェポンパックが加わることで、火力と機動力を[illegible]させている

最新のウェポンパックの性能は果たして!?

バージョン1.07で追加されたウェポンパックだが、[illegible]の6月16日時点では、すべてのチームが[illegible]を受けているものは少な[illegible]、アーロンのウェポンパッ[illegible]にすぐれ、チームの編成次第[illegible]がある。[illegible]的に調整が加[illegible]、それ[illegible]キャラクター[illegible]は無いだろう。

[illegible]を考えての話。[illegible]、コスト調整のために[illegible]十分な力を発揮して[illegible]いる人はあまり気に[illegible]

ネックとなるのはコストのみ、といえる風遁の突撃型「レンジャー」。レベルの高いハンドガンと、広い攻撃範囲を持つスタンロケットランチャーをヒットさせてからライトアサルトライフルでの追撃がウリのウェポンパックだ。チーム編成時、コストに余裕があるなら組み込んでもいいだろう。





高レベルのハンドガトリングガンが魅力の制圧型「ヘビーガンナー」。どの武器も攻撃力が高く、中～遠距離型のウェポンパックとしては優秀。接近戦に持ち込まれる前に迎撃できるかが大きなポイント。敵前衛を味方が抑えてくれれば活躍する機会はありそうだ。

ボルダトゥルス掲示板 ▶ 猛威を振るっている武器：ハージョンロック前の現在、猛威を振るっている武器が、鉄球ハンマーガンとハープーンガンだ。鉄球ハンマーガンはその火力と、シールドを一撃で破壊する能力が魅力。[illegible]落ちを避けたいキャラクターのプランを崩しやすい。ハープーンガンは、敵を吹き飛ばす能力が高く、弾速のわりに誘導性が高く命中率が高い。

主流となるコストの組み合わせ

低コスト+高コスト×2〜3が優秀!

今流行の組み合わせは、低コストのウェポンパックを一人が選択し、残りをなるべく高いコストのウェポンパックで固めるパターンだ。こうして、チーム全体の火力を底上げする。

このときの編成パターンとして、まず真っ先に候補として挙がるキャラクターとウェポンパックが、前ページで紹介したジョナサンだ。コストが高めな突撃型「ストライカー」を、二落ちさせられる合計コストに抑えつつ、なるべく高いコストのキャラクターをそろえる。

このときチームに組み込む低コストのキャラクターは、シールドを持つものや、やや離れた位置で戦えるものなど、二落ちを避けやすいものを選ぶ。そして、ジョナサンが敵陣で暴れ、敵の意識を集めている間にフリーになったキャラクターが攻撃する形を作るのだ。

ジョナサンを無視すると、かなりリスクが高いため、相手としてはジョナサンを二落ちさせざるを得ない形に持ち込みやすい。前ページで紹介したように、ここでジョナサンをダウンさせやすい武器を用意しておかないと、ジョナサンの動きを封じたり、ジョナサン以外の二落ちを狙うことができない。対策は必須だ。

もう一つが、主水の突撃型「バトルマスター」や鏡磨の標準型「ヴァンガード」などの火力にすぐれた低コストウェポンパックを用意し、残りを高コストのみで固める形。こちらの形は、前衛が無視される可能性もあるが、中〜後衛のキャラの火力が非常に高くなる。

前衛が敵の突出をうまく抑えれば、総コストに見合った強烈な火力も期待できる。ジョナサンを組み込んだ形よりもやや難度は高いが、こちらも優秀なパターンだ。

チーム編成例

●高コスト(ジョナサン)2落ち型【合計7700コスト】

ジョナサン・マイスモア	天童寺セイラ	[illegible]	シュリニヴァーサ・セン
突撃型「ストライカー」	弾幕型「ヴァルキリー」	遠距離型「ガーディアン」	汎用型「ペネトレイター」
2100	2200	1700	1700

ジョナサンをプロテクトガンで援護して前衛で暴れてもらい、中〜遠距離でセイラがダメージを稼ぐ形。飛行速度に優れた咲良、シールドを持つシュリニヴァーサも二落ちを避けやすく、コスト以上の火力が期待できる。羅漢堂の標準型「ウォーリア」を入れ、前衛を二枚にする形もアリ。

●低コスト(主水)2落ち型【合計8400コスト】

真加部主水	片桐鏡華	[illegible]	[illegible]
突撃型「バトルマスター」	防衛型「ヒーラー」	高火力型「フォートレス」	強化型「アサルト」
1500	2300	2200	2400

主水以外を優秀な高コストのウェポンパックで固めた形で、落ちる順番をコントロールする鏡華を主水と風澄で護衛するのが重要になる。二落ちの可能性がある茉莉を鏡華の回復でカバーし、その間に主水が敵に接近してダメージを稼ぐのだ。

人気のステージは「日本橋」!
要注意は二つの渋谷ステージ!?
「三宮」の練習も忘れずに!

現在、通常の全国対戦で、最も選択される可能性が高いのが「日本橋」だ。多くのプレイヤーが一番戦い慣れたステージであるため、公式大会でもホームステージに選択する人は多くなることは間違いない。慣れたステージだと慢心せずに、細部の攻略を詰めて大会に臨もう。

そして、選ばれる確率が低いのが、「旧渋谷荒廃地区」と「NEO SHIBUYA」だ。主戦場となるポイントに身を隠すための障害物が少なく、チーム戦術よりも強引な突撃などで試合が荒れやすいため、チーム相性が大きく勝敗に左右することが多い。

また、「NEO SHIBUYA」は、その独特の形状から、一部のキャラクターの主力となるウェポンパックが使い物にならないが……逆に、それを利用しこれらのステージをホームステージとして選択しておけば、相手チームの裏をかくことができるかも!?

そして忘れてはならないのが「三宮」だ。今回の公式ルールでは、一勝一敗になったとき、三戦目に選ばれるステージは「三宮」となっている。そのため、優勝を目指すのであれば必ず対策をしておかなければいけないステージといえる。最近解禁されたばかりのステージなため、ほかのステージに比べて熟練度が不足していると思われるので、しっかり練習しておこう。次のページで簡単な解説も掲載しているので参考にしてほしい。

日本橋



障害物になる建物に加え、一部の遠距離キャラが陣取りやすい高いビルなど、チーム戦術を組み立てやすい地形が特徴の「日本橋」。キャラクターによる得手不得手がほとんど無い。縦長の戦場の端に追い込んだ側が優位に立ちやすくなるので、戦場中央で戦線を維持しつつ、相手を追い込みたい。

旧渋谷荒廃地区



中央の開けた部分が主戦場となり、ここで戦っている敵にダメージを与えようとすると、どうしても同じ土俵に[illegible]も多く、試合が荒れやすいステージの[illegible]キャラは、[illegible]のビルに陣取りつつ、[illegible]り確認、奇襲を受けないように陣取る[illegible]

三宮



中央の高いビル上が戦場となる「三宮」[illegible]

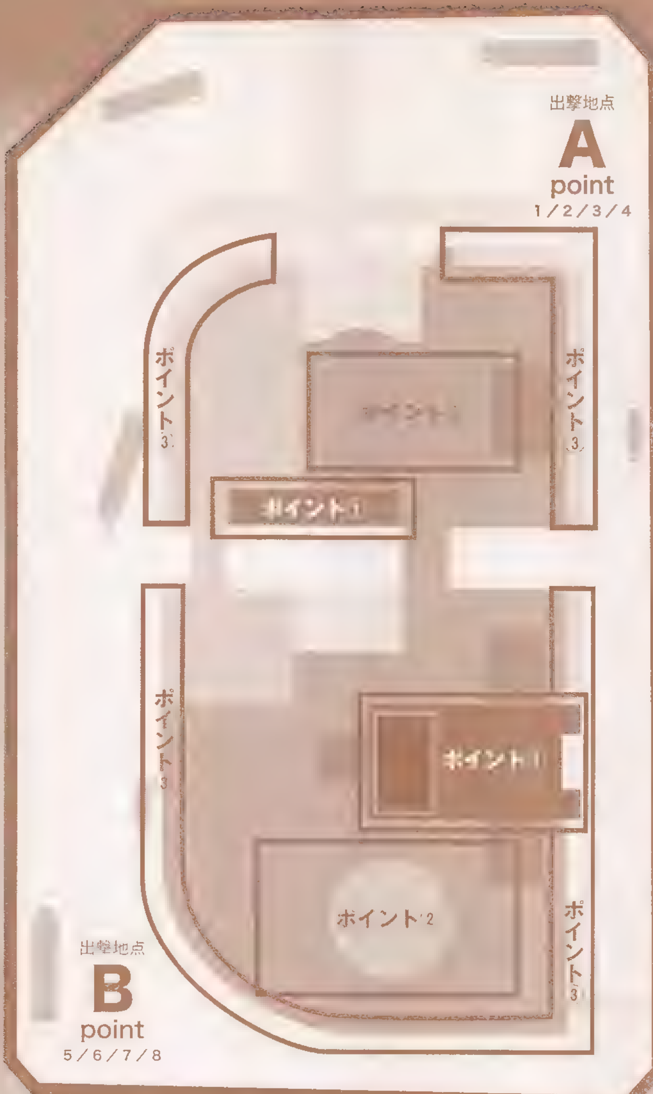
NEO SHIBUYA



[illegible]ステージの「NEO SHIBUYA」[illegible]

「三宮」ステージ解説

前回の解放戦争で解禁された「三宮」ステージ。二つの高く、広い足場のあるビルを中心としたステージで、当然その上が主戦場になる。本作の基礎である、「高所を維持して有利な位置から攻撃する」という要素が非常に重要になるステージで、その手段と、逆にビルの下に落ちたときの対応が重要になってくる。下に落ちたプレイヤーは、単調な動きをしてしまうとあっという間に形勢が不利になるので、ビルへの昇り方はしっかり考えて行動しよう。



ポイント①

中心となる二つの大きなビル、その上にさらにそそり立つ二つの大きな建造物。ここからの攻撃は、中央ビル上のプレイヤーに対して非常に有効。特に、1～4番スタート側にある建造物は、逆サイドの同様の建造物に比べ高[illegible]のとなっている。

[illegible]破壊してしまうのがベスト。この状態で相手がこちら側の建造物を壊[illegible]った場合、大きくアドバンテージを取ることも可能。建造物を破壊し[illegible]武器を持っているキャラクターを使っていたら、積極的に破壊していこう。[illegible]などが特に有効だ。



[illegible]

ポイント②

中央の二つのビルは、その外周部分のほとんどに、中程度の高さの足場となる部分がある。この足場に乗ると、ビルの中央で戦っているプレイヤーからはほとんど射線が通らない。そのため、ビル下にたたき落された場合、すぐに一番上に昇るのではなく、まず、ここに着地し、ジャンプゲージに余[illegible]に持ち込みたい。こうすれば、相手が先にジャンプしていた場合、逆にその着地の硬直も狙えるぞ。



[illegible]以上の敵から狙われているときなどは、まはここに隠れて一人ターゲットが外れるまで様子を見よう。逆にだれにも狙われてないと[illegible]

ポイント③

このステージの主戦場となる場所がこのビル上の開けた部分。これらのビルの間には谷間になっている部分があり、開幕、まずはここを挟んでのにらみ合いになることが多い。ここで、前に出ようとする前衛キャラを、谷間の近くで迎撃できれば、そのままビル下にたたき落してアドバンテージを[illegible]遮蔽物となる部分もあるので、敵と撃ち合いをしつつ、着地はその遮蔽物の後ろにして、着地硬直を狙われないように行動したい。



[illegible]

アルクトゥルス掲示板

ビルの谷間に落ちてしまったときはとうする？ [illegible]

“Re:Birth”へ進化を遂げた「COJ」最新の調整内容をいち早く紹介



“Re:Birth”となり、各地のゲームセンターでは満席御礼となっている「COJ」。今回はアップデート後初となる調整の情報をお届け!

コード・オブ・ジョーカー リバース
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年4月24日稼働予定
■使用基板：RINGEDGE2
■[illegible]

イベント開催中!!

現在(2014年6月30日)イベント2nd -リミテッド-が開催中。人気カードが使えないこのイベントでは、いぶし銀のカードに注目が集まる。



思わぬカードの強さが発見される可能性も!?

6月19日実施の調整注目点をピックアップ!

まず、下記の調整リストで最も目を引くのが【一筋の光明】の発動条件の下方修正だろう。現行(6月の調整以前)の環境では、黄属性の進化カード【断罪のメフィスト】の強烈なライフロス効果を逆手に取り、残りライフを2～3に調整しつつ【一筋の光明】を使って手札、フィールドのアドバンテージを獲得する戦術が中心になっているが、発動条件の変更により「どんなタイプのデッキにもメフィスト＆光明は入り得る」類のものでは無くなりそうだ。また、【断罪のメフィスト】の存在を抜きにしても“残りライフ1”という状態は非常に危険。【燃え広がる戦火】をはじめ1点を押し込むための手段は豊富に存在するので、ドローソースを【一筋の光明】に頼り切る戦術は非常にリスキーなものとなるはずだ。

次に注目したいのが【大いなる世界】にCP消費が発生するようになる点。こちらも現行の環境では【断罪のメフィスト】後の相手ターンに使うことで、相手の再展開を容易に妨害しつつ圧倒的有利なフィールドを維持することができる強力なカードだったが、2CPを消費するようになったため「とりあえず」で気軽に使えるものでは無くなるだろう。

Ver.1.2のSRカードにもかかわらず、カードランキングでは下位が定位置となってしまった【海王ポセイドン】は純粋強化だが、現状ではこのカード自体をあまり見ないので、強化の影響は未知数だ。



……のカードをもたらす……



ポセイドンの効果……

メフィストの天下、崩壊なるか?

先にも軽く触れたとおり、現状では【断罪のメフィスト】を中心とした環境が形成されている。メフィストの強さを支える一角である【一筋の光明】が下方修正されたことは大きな痛手だが、肝心のメフィスト自体には変更無し。メフィストの除去力とCPの軽さ、ライフロスによるJOKERゲージの増加はそのままなので、黄色がメインになるデッキでは依然警戒が必要な一枚だろう。



……るのだろうか。

6月19日版 調整リスト

カードナンバー	カード名	属性	種族	レアリティ	種別	調整内容
No.1-2-037	海王ポセイドン	青	神	SR	進化	■大海の守護神／発動時トリガー破壊枚数:2枚⇒1枚
No.1-2-098	大いなる世界	緑	―	VR	インターセプト	CP:0⇒2
No.1-0-122	一筋の光明	無	―	SR	トリガー	発動条件:残りライフ3⇒残りライフ1
No.1-0-012	魔槍のリリム	赤	悪魔	VR	進化	BP3,000/4,000/5,000 ⇒ BP4,000/5,000/6,000
No.1-0-046	バブレスウルフィン	緑	獣	C	ユニット	アビリティ追加:■野生の解放／このユニットが戦闘したとき、ターン終了時までこのユニットのBPを＋1,000する。
No.1-1-069	ソウル・シックル	青	―	VR	インターセプト	CP:7⇒6
No.1-2-054	給食係ヒクシー	緑	魔導士	UC	ユニット	■戦場の配給 効果によるCP消費:3⇒2
No.1-2-100	ブレイブソウル	青	―	UC	インターセプト	CP:1⇒0
No.1-2-034	魅惑のテレス	青	舞姫	R	ユニット	BP2,000/3,000/4,000 ⇒ BP3,000/4,000/5,000
No.1-2-092	輪廻転生	青	―	VR	インターセプト	CP:1⇒0
No.1-1-049	スピードシャーク	青	機械	C	ユニット	CP:3⇒2 BP3,000/4,000/5,000 ⇒ BP2,000/3,000/4,000
No.1-1-076	月夜のオデット	黄	精霊	C	ユニット	BP3,000/4,000/5,000 ⇒ BP5,000/5,000/5,000
No.1-1-086	ヘラクレス	緑	機械	R	ユニット	アビリティ追加:【不屈】

“最強の格闘革命”アークレボリューションカップ再始動!!

アークシステムワークスが主催する、同社の対戦格闘ゲームを競技種目とした全国大会“ARC REVOLUTION CUP 2014”(略称、あーくれぼ2014)予選大会が、2014年6月14日よりスタート。今回も3タイトルが種目に選ばれ、日本各地で全国最強を目指す闘いが繰り広げられるぞ!



“あーくれぼ”とは

“あーくれぼ”は今回で二回目を数える、アークシステムワークス主催の格闘ゲーム全国大会。今回の“あーくれぼ2014”では、『ブレイブルー クロノファンタズマ』(以下、BBCP)、『GUILTY GEAR Xrd -SIGN- (ギルティギア イグザード サイン)』(以下、GGXrd)、『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』(以下、P4U2)の3タイトルが競技種目に選ばれている。6月14日から日本各地のゲームセンターで予選大会が開催され、それぞれの地区を代表する選出。予選を突破した選手は、8月30日に東京ビッグサイトTFTホール1000「JAPAN GAMER'S LIVE」内にて実施される決勝大会に出場することができるのだ。予選日程やレギュレーション詳細は公式サイトを参照して欲しい。(http://www.arcsystemworks.jp/arc-revo2014/)

ここでは3タイトルそれぞれの注目点、注目プレイヤーを見ていこう。今年の夏は“あーくれぼ”でアツくなれ!!

P4U2 1on1

バージョンアップで強化されたあのキャラたち

『P4U2』はアトラスの人気RPG『ペルソナ3』と『ペルソナ4』のキャラが登場する2D格闘ゲーム。シングル戦で争われ、決勝大会には32名が出場できる。つい最近実施されたバージョンアップではシャドウタイプキャラが強化されたが、予選を突破する選手が現れるかが楽しみな点の一つ。



今までの大型大会でも目立った活躍の少なかったシャドウタイプ。今回は予選突破なるか?

GUILTY GEAR Xrd 1on1

『GGXrd』初の全国大会

2D格闘ゲームながら、3Dグラフィックを使用して美麗な画面演出が表現された『ギルティギア』シリーズの最新作。シングル戦で、決勝大会には32名が出場できる。予選突破がかなり狭き門と言われている分、決勝大会では今までに無いほどのハイレベルな闘いが期待できそうだ。



歴史の長い『ギルティ』だが『GGXrd』は新作。新たな実力者が現れることにも期待したい。

BBCP 2on2 早稲田式

東西の勢力バランスやいかに

各キャラが個性的なドライブ能力を有し、早いゲームスピードでの闘いが繰り広げられる高速の2D格闘ゲーム。2on2のチーム戦で、決勝大会には32チーム64名が出場できる。前回“あーくれぼ”では西日本勢が上位の多くを占めたこともあり、今回は東西どちらが活躍するかが注目点。



3タイトル中唯一のチーム戦。チームメイトをフォローし合うチームワークが重用だ。

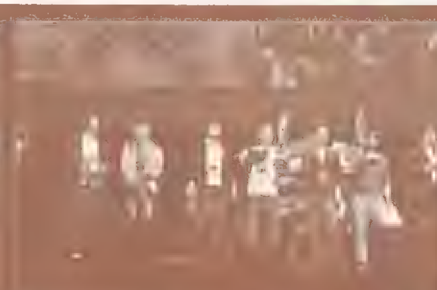
前回の“あーくれぼ”

第一回目となる前回の“あーくれぼ”予選は、昨年の二月～五月にかけて開催。決勝大会はパシフィコ横浜国立大ホールにて催されたアークシステムワークス創立25周年記念イベント“アークフェス”内で実施され、動員人数は5000人にものぼる超大型イベントとして成功をおさめた。

“あーくれぼ2014”はその大会の二回目。プレイヤーにとって最大の目標となっている大会だ。



格闘ゲーム史でも類を見ないほどの動員人数で盛り上がった前回“あーくれぼ”今回も決勝大会の最後まで楽しんでいきたい。



第一回“あーくれぼ”を制したプレイヤーたち。選手たちはこの場に立つことを目標に精進し、大会でアツい闘いを繰り広げるのだ。

次ページより有力候補インタビューを掲載!

強者に聞け! ソウジ編

前回あーくれば「P4U」部門準優勝の「ソウジ」。今回は「P4U2」制覇にむけて乗り出す!

前回あーくれば準覇者「ソウジ」



Profile

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
体重	もっと太ったほうがいいよね	出身	[illegible]
誕生日	2月のどっか	趣味	対戦ゲーム [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

「ソウジ」選手ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。

メインはクマです。段位は最近変動が激しいんですが、師範代に在位してることが一番多いですね。

── “あーくれば2014”決勝大会は目指しますか?

はい。とりあえず『P4U2』の予選に出続けます。予選期間中に強くなろうと思ってて、今はゲームする時間も増えて週7ペースで超やってますよ。ゆかり使いの「タヒチ」も『P4U2』で参加しているんですが、二人とも予選を突破できたら彼と組んで『BBCP』にも出ようと計画してます。

── 予選大会はどの地域をメインに出場しますか?

関東圏がメインですね。自宅から無理なく出場できる範囲の予選大会に、突破できるまで毎週チャレンジしていく予定です。「タヒチ」と同じエリアにはならないようにはするんですが、あとは単純にエリア決勝大会の日付が近い店舗予選に優先的に出場していくと思います。

── 今回の予選突破の難易度はどうでしょう?

決勝大会出場人数が32人だと、去年の64人に比べてすごい狭まった感じがします。アーケードの稼働期間も長くなってきたので新しくはじめた人はちょっとキツそうですね。でも『P4U2』はほかの二種目に比べたらまだマシな方だと思いますよ。

── 決勝大会での目標順位や会場でやりたいことはありますか?

目標順位は優勝です。優勝以外が目標の人っていますかね(笑)。優勝しないとほかの順位はどれも同じです。会場では、もしだれか衣装を用意してくれるならクマのコスプレをやってもいいですね!

── 読者に“あーくれば”に向けての意気込みをお願いします。

クマが俺を勝たせてくれると信じてます。まずは決勝大会に出られるように頑張っていこうと思います。前回の“あーくれば”では準優勝でしたが、今度こそは優勝しますよ!



圧倒的なやり込み量で数多くの実績を残している「ソウジ」選手。前回に引き続き今回もクマを使用して全国制覇を狙う。

「ソウジ」選手考察 注目キャラクター&プレイヤー

ミナヅキと千枝シャドウタイプに注目

だれかが使ってるどのキャラ、といったセットで注目なキャラがいる感じです。四月に実施されたバージョンアップ後は多くのプレイヤーがミナヅキにキャラ変えをしたのですが、その中でも昔から使ってる「DIEちゃん」はズバ抜けて勝ってます。ほかには「きりさめ」が千枝シャドウタイプを使っていて、俺も実際に対戦したんですが、確かに悪くないな、と思わされました。シャドウ暴走コンボはやっぱり強力で、慣れないとリバーサルバーストのミスの嵐で倒されてしまうんですよ。この二人が使うミナヅキと千枝シャドウタイプは本当に強いんで決勝大会で活躍するところを見たいですね。



バージョンアップから高評価を得ているミナヅキと、レアキャラの千枝シャドウタイプに注目。

「ソウジ」が推す5人の有力選手

「タヒチ」はスゴイ進化しています。「ゆかりが1000戦ごとに強さが変わるんだよ!」とか言ってて、実際に俺も彼との勝率が悪くなってきてるんですよね(笑)。「きりさめ」はあえて千枝シャドウタイプを選んでどうなるのか。プレイヤーも強いし面白そう。「DIEちゃん」はずっとミナヅキを使ってて、キャラパワーも上がって現在関東で一番勝ってるミナヅキです。関西の「まっど」さんはクマでPSR900を超えてるんで、きっとその力を見せてくれると思います(笑)。九州の「しっきー」さんはガードが硬くてスゴイ見本になる鳴上です。反応も早く、古参プレイヤーにはない若い力を見せてくれるハズ。



関西の「ヤマシタ」選手も『P4U2』の「FAB」的選手として参考になるプレイヤーとのこと。

暫定「ソウジ」選手キャラクターランキング

強 ↑

ランク	キャラクター
S	陽介 鳴上
A+	ミナヅキ アイギス 真田
A	クマ 皆月 ゆかり シャドウラビリス 美鶴 千枝シャドウタイプ
B	直斗 順平 千枝 雪子 完二 美鶴シャドウタイプ 鳴上シャドウタイプ
C	エリザベス ラビリス その他のシャドウタイプ

一番の推しメンは陽介。空中ダッシュを使った攻めの評価が高くSランクに。A+に入った真田はとにかく火力が高くて爆発力に優れるのを高く評価。そしてAには千枝シャドウタイプがランクイン。皆に一度はバーストを許さない強烈なコンボを味わってほしいとのことだ。

プレイヤー補足 「ソウジ」選手は『ブレイブルー』シリーズでも公式全国大会優勝経験がある強豪。前作『P4U』ではアメリカ大会にも足を伸ばし、本作では3月29日に開催されたタイトー主催の全国大会で優勝して勢いにのっているプレイヤーだ。

GUILTY GEAR Xrd 強者に聞け! キーシャ編

古参のファウスト使い「キーシャ」選手。あーくれぼ二連覇へ向けての動向は?

前回あーくれぼ覇者「キーシャ」



Profile

身長	170センチ	血液型	[illegible]
[illegible]	今夏減量予定	出身	[illegible]
[illegible]	11月某日	趣味	[illegible]
大切なもの	[illegible]るたびに買い直しているヘッドフォン	嫌いなもの	画面上に設置されてる剣

「キーシャ」選手ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。

メインキャラはファウスト。段位は13段です。

── "あーくれぼ2014"決勝大会は目指しますか?

目指してはいます。土日にあまり休みをとれなくなってしまったので、予選に出場できるチャンスが少なくなってしまったんですよね……。前回は何度でも挑む心持ちだったのですが、今回の予選はエリア決勝のある日に気合を入れて挑みにいくことになるかと思います。ゲームをプレイするペースも前回よりは落ち着いている状態なので、その分一回一回に全力を尽くすようにしています。

── 予選大会はどの地域をメインに出場しますか?

基本的には関東になります。地方遠征も考えてないことはないんですけど、よほど何かがない限りは関東代表を目指します。

── 今回の予選突破の難易度はどうでしょう?

いやー……単純に考えて枠が前回の半分ですからね……。苦しいです(笑)。

『GGXXACPR』から『GGXrd』でキャラ数の変更もあり、必ずしも層が厚いということではないんですが、なんにしてもやはり32人は厳しいですね。現段階だとやり込みも十分とはいえず、対戦してるキャラも偏っているので正直予選突破できるかは不安なところです。

── 決勝大会での目標順位や会場でやりたいことはありますか?

もちろん二連覇は目標なんですが……今回は優勝者を勘違いされないように1ラウンドも取らせずに優勝したいですね(笑)。あとは「FAB」さんと、彼のファンクラブ「押田撲滅委員会」のマイクパフォーマンスに期待しています!

── 読者に"あーくれぼ"に向けての意気込みをお願いします。

公式大会"あーくれぼ"! 出る人、見る人問わずに熱く盛り上がりましょう!



「キーシャ」選手はやり込みには多少不安が残るものの、キャラもプレイヤーも地力はバッチリ。"あーくれぼ"二連覇なるか?

"キーシャ"選手考察 注目キャラクター&プレイヤー

一押し、ラムレザル

新キャラで研究が進んでいるラムレザルは要注意です。切り返しは多少厳しいってのはあるんですけど、とにかく火力と崩しが尋常じゃないんで、このキャラには注目した方がいいですね。くわえてラムレザルは上位キャラとも相性的に闘える性能を持っています。対ザトーは基本的な相性が悪くない。対ファウストは最初は相性が悪いといわれてたんですが、ラムレザル側の火力が伸びたことで単純な試合内容じゃなくなってきています。火力を背景にした無理やりな行動もあるし、体力有利をとった時には逃げながら大剣を設置する立ち回りが強力。今回は台風の目になるキャラだと思いますよ。



守りに多少不安があるものの、それを補って余りある攻撃性能をそなえるラムレザルに注目

活躍のめざましいファウスト使い達

注目しているプレイヤーの一人は、やっぱり「小川」さんですね。昔からファウスト対ザトーはお互いの対策が難しいんですけど、「小川」さんはいつもほかの人よりも一歩二歩進んだ対策や動きをしてくるので、ファウスト使いとして注目しています。もう一つはほかのファウスト使い全般です。ファウストは今回キャラ評価が高くて、いろんな人が大会で結果を出していると聞いています。"あーくれぼ"予選では初週にして三人が店舗予選を突破したみたいです。プレイヤー人口も多く、同キャラ戦をやることも多くなると思うので、そういった点を含めてファウスト使いの動向には興味がありますね。



『ギルティ』の暴君「小川」はザトー使い。ファウスト戦のキャラ対策の質が高く要注意とのこと。

暫定「キーシャ」選手 キャラクターランキング

強 ↑

ランク	キャラクター
S	ソル　ザトー　ファウスト　ラムレザル
S-	チップ　ミリア
A	カイ　メイ　アクセル　スレイヤー
B	ベッドマン　イノ　ヴェノム
C	ポチョムキン

ラムレザルはとにかく攻め手が多く、最強クラスに入るポテンシャルは秘めているとしてSランクの位置に。S-の2キャラは防御力面の不安から下位キャラにコロっと負けてしまうこともあるが、Sランクとも十分闘えるとしてAランクよりも上の評価をしている。

プレイヤー補足 『ギルティ』シリーズで長くファウストをプレイし続けている東京・町田の古豪「キーシャ」選手。ファウストの強力な立ち回りに的確なキャラ対策をプラスした、スキの無い闘いを得意としている。

強者に聞け! テツヲ編

「ブレイブルー」最強プレイヤーともいわれる「テツヲ」。あーくれぽへ意欲的に参戦!

ぶるれぽ準覇者「テツヲ」



Profile

身長	172センチ	血液型	O型
体重	64kg	出身	[illegible]
誕生日	いい肉	趣味	[illegible]
大切なもの	やり込み	[illegible]	[illegible]

「テツヲ」選手ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。

ココノエがメインで、段位は19段です。

── "あーくれぽ2014"決勝大会は目指しますか?

目指します。本作はココノエがアーケードにプレイアブルキャラとして登場してからずっと高いモチベーションでプレイしているので、今年こそ優勝したいって感じですね。

チームはハザマ使いの「うどん」と組むことになったので、なかなかスキは無いですよ。あと、もし『BBCP』で早めに予選を突破できたら『GGXrd』にもカイで遊びで出ようかなと思ってます。

── 予選大会はどの地域をメインに出場しますか?

現在検討中です。ほかのチームの動向も見つつチームメイトと相談して決めようと思っていますが、出来る限り出場できる予選にはすべて挑んでいく予定です。

── 今回の予選突破の難易度はどうでしょう?

まぁ……よっぽど不幸な事故が続かない限りは突破できるんじゃないかと。決勝大会に出場できるだけの自信は持っていますよ。

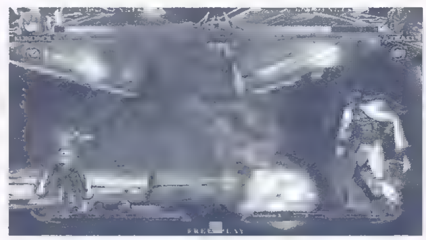
── 決勝大会での目標順位や会場でやりたいことはありますか?

本当、今回こそは優勝したいです。壇上には今まで二回立ったことがあって、二回とも準優勝だったんですよ。やっぱあの場所に立つのはむちゃくちゃ気持ちよかったので、壇上に上がりたいって気持ちもあります。

ほかにはコスプレが得意なプレイヤーもきっといると思うので、会場で笑いながら見てみたいですね(笑)。

── 読者に"あーくれぽ"に向けての意気込みをお願いします。

現段階から決勝大会までは十分なやり込み期間があるので、全国優勝に向けて一敗もせずに駆け抜けていきたいと思います!

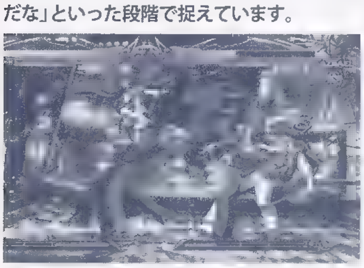


過去作でさまざまなキャラを使いこなしてきた"テツヲ"選手だが、全国大会優勝は未経験。今回はココノエで悲願の初優勝を狙う。

「テツヲ」選手考察 注目キャラクター&プレイヤー

三強は要チェック

ココノエ、アズラエル、カルルに注目しています。自分が当たったら嫌な相手でもあるし、ほかの人が当たってもまず確実に苦戦するだろう3キャラです。あとはライチやレイチェルも強いとは思うんですが、評価が難しいんですよね。関東のトッププレイヤーは多分皆思ってるんですけど、この2キャラは西日本勢が強いから高評価って感じなんですよ。実際関東の評価だと、ライチとレイチェルは「伸びしろがありそうだよね」でいつも終わってます(笑)。なので現段階の自分の中での最注目キャラは先に挙げた3キャラで、ライチとレイチェルは「強そうだな」といった段階で捉えています。



カルルとアズラエルは今バージョンで大きく評価が伸びた。決勝大会にも多数の出場が予想される。

西日本のココノエ使いに興味

東日本だと「いさ」&「コナン」組があるんですが、この二人は去年4on4の全国大会で「うどん」と僕と一緒にチームを組んだ仲間です。今回はこの四人が分裂する形で参戦するので一番気になる身内チームといったところですね。ほかのプレイヤーたちはチーム決めの動向がまだよく分からないので、一回予選に出ていろんなチームが判明するのも楽しみなところです。西日本では層の厚いココノエ使いたちに注目しています。関東にもやり込んでいるココノエ使いはいるんですが、西日本だと「辻川」さん、「マトイ」さん、「金じ」君、「みかみ」さんなど、研究してる勢が多いので興味がありますね。



ココノエ使いの層が厚い西日本勢に注目中。研究されたココノエの動きが楽しみとのことだ。

暫定"テツヲ"選手キャラクターランキング

強

ランク	キャラクター
S	ココノエ アズラエル カルル
A	ライチ レイチェル ハザマ ヴァルケン
B	その他キャラクター

Sランクの3キャラは絶対に上位に食い込むと予想している。ライチとレイチェルは評価が難しいもののAランクに位置され、ハザマとヴァルケンハインをくわえてここまでが上位キャラといった扱い。Bランク以降はそこまで優劣が付かないとの評価だ。

プレイヤー補足 過去には『闘劇』と『ぶるれぽ』の二回の全国大会で準優勝を経験している「テツヲ」選手。プレイヤースキルがとても高く、キャラの強さを引き出すのはもとよりマンパワーを感じさせるプレイスタイルが特徴。



NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカドットネットクラ部

NESiCA最新情報をお届けする当コーナー。今回は『カオスコード』最新Ver.の新キャラクターのシルエットを大公開!! また『ヤタガラスAC』では開発中の仮グラフィックを公開します。

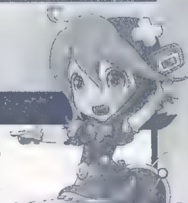
CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-
■メーカー ：FK Digital
■ジャンル ：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2013年6月6日(稼働中)
■システム ：NESiCAxLive

NESiCAxLiveにて配信、好評稼働中の『CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-』(以下カオスコード)。独特の世界観や魅力的なキャラクター、自由度の高いゲーム性で根強いファンを獲得している本作だが、なんと新キャラクター二人追加を含むバージョンアップを今後予定しているとの情報を入手! 今回は新キャラクター二人のシルエットの公開のみとなるが、今夏にはロケテも予定しており、『カオスコード』ファンにとっては熱い夏になりそうだ。また続報は公式サイト及び、nesica.netでも告知していくのでそちらも合わせてチェックしてはいかがだろうか。
http://www.fkdigital.net/chaoscode/
http://nesica.net/

『カオスコード』新Ver.鋭意開発中!!

進化する『カオスコード』!!

今回の**バージョンアップ**では**新キャラ二人**が追加されるんだ。ほかにももしかしたら追加されるキャラがいるのかも? 今年の夏には**ロケーションテスト**も実施するみたい。『カオスコード』ファンの方にはぜひ**ロケテ**に参加してもらって意見や感想をメーカーさんに届けてほしいなー。



〈得意ジャンル:格ゲー〉
ラナンキュラス

新キャラクターシルエット!!



オーソドックスな男性的シルエット。空手のような構えをみせているが……。

女性的なシルエットになにやらメカ的なパーツが。ロボ娘好きは喜ぶべし!!

ヤタガラス Attack on Cataclysm

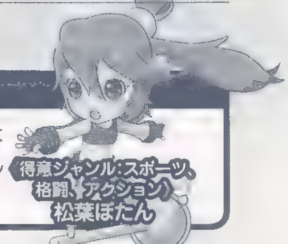
■メーカー	：ヤタガラス開発チーム
■ジャンル	：対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋6ボタン
■稼働時期	：未定
■システム	：NESiCAxLive

ヤタガラス開発チームよりNESiCAxLive配信に向けて鋭意製作中の『ヤタガラス Attack on Cataclysm』。以前当コーナーではキャラクターボイスや実況のボイス収録の様子をお届けしたが、今回は新キャラクターの開発中の仮グラフィックをお届け! 仮グラフィックなため、まだ完全にはゲームにキャラクターが落とし込まれてはいないが、技のモーションや判定などは開発が進んでいる模様。なお、今回公開した仮グラフィックは文字通り"仮"の映像となっている。製品版の完成時には無くなっていたり、別の技に変化している可能性もあるので留意してほしい。

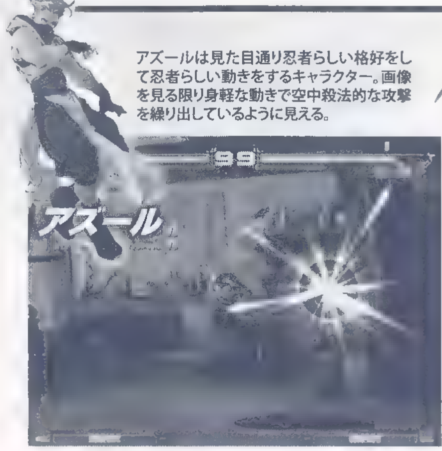
開発中の仮グラフィックを公開

『ヤタガラスAC』開発の最新情報!!

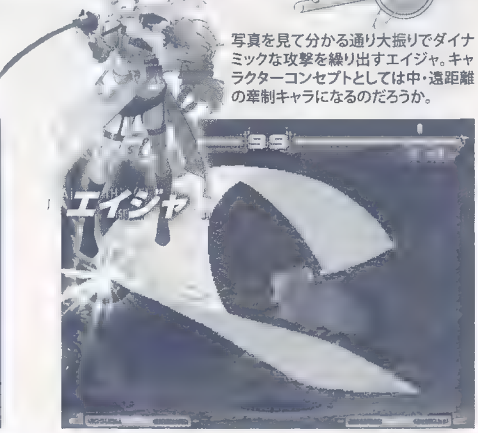
キャラクターのドットの**仮グラフィック**が完成したみたい! これは実際にゲームの中でキャラクターを動かしてどう見えるか検証もしてるんだよ。ここからどう進化していくか楽しみだね!



〈得意ジャンル:スポーツ、格闘、アクション〉
松葉ぼたん



アズールは見た目通り忍者らしい格好をして忍者らしい動きをするキャラクター。画像を見る限り身軽な動きで空中殺法的な攻撃を繰り出しているように見える。



写真を見て分かる通り大振りでダイナミックな攻撃を繰り出すエイジャ。キャラクターコンセプトとしては中・遠距離の牽制キャラになるのだろうか。

はみだせドットネットクラ部 NESiCAキャラ達が登場する、NESiCA公式Twitter & facebookはこちら!
[Twitter]https://twitter.com/NESiCA_PR [facebook]https://www.facebook.com/NESiCAPR

ALL.Net P-ras MULTI をもっと楽しむための新連載コーナー

ALL.Net ぷらまる通！



今月はAPM初の公式全国大会の内容を紹介！ また、『DOA5UA』の新キャラ「女天狗」の情報もお届けするぞ！

←ぷらまるくん
初のAPM公式全国大会での登場が期待される!? APM公式キャラクター。

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX × DEAD OR ALIVE 5 Ultimate ARCADE

APM最大規模の合同オフィシャル全国大会開幕

APM PRESENTS D-1 ULTIMATE CLIMAX アルティメット クライマックス

初代全国王者の栄光を手に！

「D-1ULTIMATE CLIMAX」とは、『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』と『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』の合同オフィシャル全国大会！ 全国25店舗で開催される予選大会を突破し、8月30日、31日に東京ビックサイトTFTホールで開催される「JAPAN GAME'S LIVE」内の決勝大会で優勝し、初代全国王者の栄光をつかみ取れ！ 予選店舗情報や詳しい詳細は、下記QRコードから、それぞれの大会特設ページで確認してほしい。

電撃文庫FC

DOA5UA

予選大会詳細

開催期間：2014年7月5日～8月24日
開催場所：全国25カ所のアミューズメント施設
（※詳細は公式HPにてご確認ください。）＋
NEW エンターブレイン イベントスペース WinPa
参加方法：受付開始時より各店舗にて申し込み。
参加定員：先着32名

決勝大会詳細

決勝大会
▼開催日時：電撃文庫 FIGHTING CLIMAX部門
2014年8月30日（土） 9:00スタート
▼DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade部門：
2014年8月31日（日） 15:00スタート
開催場所：東京ビックサイトTFTホール

7月27日エンターブレイン イベントスペースで開催の店舗予選、Webエントリー受付中！

そして、「D-1ULTIMATE CLIMAX」の特別枠として、エンターブレインイベントスペースでの予選開催が決定！ この様子はweb生放送での配信も予定されているぞ。参加するにはwebでの事前エントリーが必須となっているので、詳しくは特設サイトにて確認を！

エントリーサイト：http://arcadiamagazine.com/eb-APM/

応募規定：公式大会レギュレーションに準ずる
開催日：2014年7月27日（日） ／開催場所：エンターブレイン イベントスペースWinPa
（東京都千代田区三番町6-1）



新着情報 自慢の羽で空中戦も!? 新キャラ、女天狗参戦！

DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE ARCADE

好評配信中の『DEAD OR ALVIE 5 Ultimate: Arcade』に、完全新キャラクター「女天狗（にょてんぐ）CV:佐藤朱」が参戦！ 彼女は、その名の通り、日本の山岳地帯に伝わる伝説の存在"天狗"。日本の山岳地帯に古来から言い伝えられている「天狗道」を習得しており、ときには空中攻撃も繰り出す。

公式サイトでは、膨大な量をフォローした技表や、基本コンボから、クリティカルバーストを絡めたコンボムービーなどを公開しているので、ぜひとも参考にしてほしい。上記大会でも当然ながら使用可能なので、やり込むなら今しかない！

DEAD OR ALVIE 5 Ultimate: Arcade
■メーカー コーエーテクモゲームス
■ジャンル 格闘エンターテインメント
■操作方法 8方向レバー＋3ボタン
■発売日 稼働中
■システム ALL.Net P-ras MULTIバージョン2
■プラットフォーム RINGEDGE2（ALL.Net P-ras MULTIバージョン2）



[illegible]な容姿からは想像できないような[illegible]快な技も持つ女天狗。トリッキーな技も多数所持しており、非常に強力なキャラクターとなっている。

ぷらまるINFO 「DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade公式全国大会～ DOA5UA Fighting Carnival 2014 SUMMER ～」が 2014年7月5日（土）から開戦！ JAPAN GAME'S LIVEでの決勝大会に向け、エリア予選を勝ち抜こう！

恋姫†演武

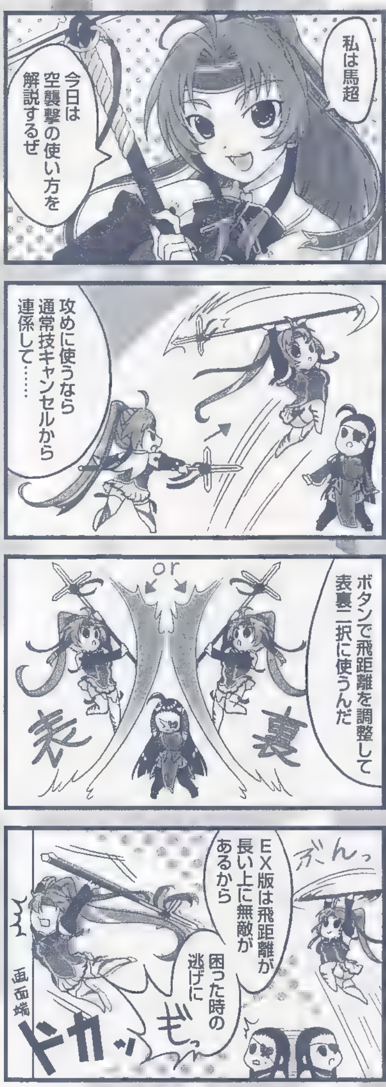
稼働直前! 最新キャラクターの攻略を

ついに稼働を迎える「恋姫†演武」! 4コマコミックで新キャラクターのコンボを覚えてスタートダッシュしよう!

馬超

空襲撃は前方に跳び上がる移動技で、ボタンによって飛距離が異なる。攻守共に役立つぞ。

跳べ! 馬超!



コンボ紹介

①しゃがみA×2Ⓒ EX必殺旋風弾
②めくりジャンプC→着地→近距離立ちC(2段目)Ⓒ空中閃空脚→着地→近距離立ちBⒸ閃空脚
③(画面中央)崩撃カウンター[膝崩れ]→めくりジャンプC→着地→→+B[床バウンド]→ジャンプC→→+C[壁バウンド]→近距離立ちBⒸ閃空脚→近距離立ちBⒸ閃空脚[画面端到達]→↘+B[打ち上げ]→ジャンプCⒸ空中閃空脚→着地→近距離立ちBⒸ閃空脚
④(相手画面端):崩撃カウンター[膝崩れ]→前ジャンプC→着地→→+B[床バウンド]→ジャンプCⒸ空中閃空脚→着地→近距離立ちB(※1)→↘+B[打ち上げ]→前ジャンプCⒸ空中閃空脚→着地→近距離立ちBⒸ EX必殺旋風弾[壁バウンド]→しゃがみCⒸ閃空脚→近距離立ちBⒸ閃空脚

①～④のコンボに含まれる閃空脚は硬直の少ないAで出すのが基本だ。

①の下段のしゃがみAからの基本コンボだ。コツはそうだな……やっぱり気合だろ!

②はめくりジャンプCからの連続技。近距離立ちCの2段目から一瞬ディレイをかけて空中閃空脚を出すのがコツだ。

③は崩撃コンボだ。画面端の距離によって最初のジャンプCは垂直とめくりを使い分けて閃空脚で相手を画面端まで運ぶんだ。↘+Bの時点で画面端に到達してればOKだ。

④の崩撃コンボの(※1)のつなぎは相手が地面に落下してバウンドしたところに近距離立ちBを当てると良い感じだぜ!



楽進

ド密着! 剛殺果断!



恋姫†豆知識 「恋姫†演武」の簡易入力紹介 : →↓↘コマンドは↘↓↘でも出せる。これを利用すれば、しゃがみ状態のまま立ちモーションを経由せずに必殺技を出せるぞ。張飛と周泰の持つコマンド投げの→↘↓↙←→コマンドは→↙←→でも出せる。通常の入力よりも素早く出せるため、ダッシュからコマンド投げを狙う際に使えるテクニックだ。奥義コマンドは↓↘↓↘でも出せる。

オリジナル四コマでお届け!!





愛の伝道師 伝々

本誌の攻略ライター。抱き枕の使い方に定評のある闘劇プレイヤーでもある。最近は孫尚香と画面越しに会話する姿をよく見掛ける。

剛毅果断は三つの派生技に移行できる突進技。接近戦に持ち込んでラッシュを仕掛けよう。

コンボ紹介

①立ちA×2ⓒ▶A円月蹴
②ジャンプB→近距離立ちB→しゃがみBⓒ▶C剛毅果断〜追加C派生
③しゃがみC（中段）ガードクラッシュ→しゃがみBⓒ▶EX剛毅果断
④ 崩撃カウンター［膝崩れ］→ジャンプB→着地→近距離立ちCⓒ▶A剛毅果断〜追加A派生［打ち上げ］→ジャンプB→着地→近距離立ちCⓒ▶B剛毅果断〜追加B派生［床バウンド］→ジャンプB→着地→近距離立ちCⓒ▶C剛毅果断〜追加C派生［壁バウンド］→近距離立ちBⓒ▶C円月蹴
⑤（画面端）崩撃カウンター［膝崩れ］→ジャンプC［床バウンド］→近距離立ちCⓒ▶A闘気弾→A闘気弾→しゃがみB→立ちC［壁バウンド］→近距離立ちBⓒ▶C円月蹴→A剛毅果断〜追加A派生［打ち上げ］→ジャンプB→着地→近距離立ちBⓒ▶C剛毅果断

②の近距離立ちB→しゃがみBのつなぎは、私専用の通常技キャンセル利用している。補足として、通常技キャンセルで出したしゃがみBは上段になるので覚えておくんだな。

③はしゃがみガード状態の相手をガードクラッシュさせてからのコンボ。しゃがみCは崩撃属性でもあるから強力だ。

④は画面中央でも端でも決めることができる安定感がある崩撃コンボだ。剛毅果断はA→B→Cの順で構成されて派生は同じボタンで出せばいいぞ。

⑤の崩撃コンボはジャンプC後に少し前に歩くのがコツだ。しゃがみB→立ちCのつなぎは通常技キャンセルを使っているぞ。



周泰

飛び道具と対空技を持ち、コマンド投げの空転斬を使った接近戦での二択が強力だ。

抱きしめて！ 空転斬！



コンボ紹介

①立ちA×2ⓒ▶A疾空斬
②ジャンプC→しゃがみCⓒ▶C疾空斬
③遠距離立ちBorしゃがみB 〜返し刃
④（画面中央）：崩撃カウンター［膝崩れ］→➡＋B［床バウンド］→ダッシュ［裏周り］→近距離立ちBⓒ▶A疾空斬→➡＋C［壁バウンド］→ダッシュ→近距離立ちBⓒ▶A疾空斬→ダッシュ→近距離立ちBⓒ▶A疾空斬（画面端到達）→⬊＋B［打ち上げ］→ジャンプC→着地→近距離立ちBⓒ▶A疾空斬
⑤（画面端）：崩撃カウンター始動［膝崩れ］→前ジャンプB→近距離立ちC［床バウンド］→ジャンプC→着地→近距離立ちC→⬊＋B［打ち上げ］→ジャンプC→着地→近距離立ちC〜返し刃［壁バウンド］→近距離立ちBⓒ▶C疾空斬

①〜④のコンボに含まれる疾空斬はすべて同じボタンで追加入力をしてください。コマンド入力後にボタン押しっ放しでも出せますので。

③のコンボで使っている返し刃［⬇⬋⬅＋攻撃］は遠距離立ちB、しゃがみB、立ちC、しゃがみCから出すことができます。ガードされたら反撃は必至なので、状況をよく見てきっちりヒット確認してください。

④は疾空斬の追加派生Aで相手を画面端に運ぶ崩撃コンボです。EX疾空斬を使用すれば画面端まで運べます。➡＋Bで浮かせた後の表裏は画面の位置を確認して使い分けてください。



恋姫†豆知識 **投げ技**：ダッシュ中は通常技やジャンプを含むすべての行動でダッシュの動作をキャンセルできるが、投げのみ例外。ダッシュ動作中に立ち投げを出すと、ダッシュの停止動作を経由して立ち投げが発生する。しかし、ダッシュ動作中に⬅投げを出せば、後ろ歩きで停止動作をキャンセルして投げが出る。ダッシュから投げを仕掛ける場合は、立ち投げよりも⬅投げの方が投げにいくまでの動作が速い。

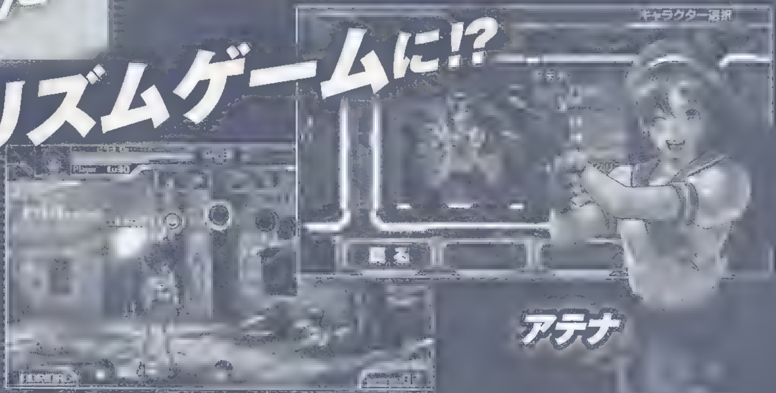
SNKファンの魂を揺さぶるタイトルがここに！

SNKプレイモア アプリ最前線！

SNKプレイモアのアーケード魂が、スマホのゲームアプリにも受け継がれていた！　今回は最新二作品をピックアップ。ぜひその不滅の魂、感じ取ってほしい！

『KOF』がリズムゲームに!?





アテナ

『KOF』がまさかの音楽ゲーム化!? SNKファンなら感激必至の要素が詰まりに詰まった作品に注目！

THE RHYTHM OF FIGTERS
- SNK Original Sound Collection

■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：リズムアクション
■価格　：100円（一部アプリ内課金あり）
■配信日　：配信中
■マーケット　：App Store/Google Play

リズムゲームだけど格ゲーでもある？
音楽に合わせてコンボと必殺技!?

『KOF』で音ゲー？　と、内容が想像つかない人も多いかと思うが、ゲームの基本ルールはいたって簡単。レール上に音楽のリズムに合わせて配置されたノート（ここでこの操作をするという指示マーク）に従い、タイミングよくタッチするだけ。

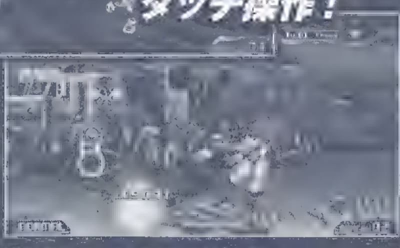
ノートの操作を成功させていくと、格ゲーそのままの背景ステージにいる操作キャラが技を繰り出し、対戦相手のキャラに攻撃！　もちろん操作をミスすれば反撃を受ける。曲が終わるまでK.O.されずに立っていられれば、見事ステージクリアだ。キャラはプレイを繰り返すとレベルアップし攻撃力や防御力が上がり、よりゲームオーバーになりにくく。そして一曲の間により多くの対戦相手キャラをK.O.できるようになり、これがハイスコアへとつながるのだ。



テリー・ボガード



ノートに合わせてタッチ操作！



使う操作はタップ、フリック、長押しの三種類のみ。画面のどこをタッチしてもOKで、簡単にプレイできる。

おなじみのキャラが集結！



草薙 京

八神 庵

リョウ・サカザキ

コンボをつなげて必殺技発動！



ときどき出現する黄色い「必殺技ノート」の操作をミスなく連続成功させるとコンボが成立し、締めに各キャラ固有の超必殺技が炸裂！

『KOF』常連に加え、まさかのナコルル参戦など、SNK魂を震わせるこの人選を見よ！　お気に入りのキャラを成長させていけば、どんな難曲もいつかは突破できるようになっている。



ナコルル

今聴けるというだけでファン必携！
意外すぎる収録曲にも注目！

収録されている楽曲の方も、SNKイズム溢れるものばかり。『KOF』以外にも『龍虎の拳』、『メタルスラッグ』シリーズや、SNKプレイモアの人気パチスロ機の音楽など、多彩なジャンルの曲がそろう。

さらに二キャラまでセット可能な「サポートキャラ」にも、曲同様マニアックすぎるメンバーが集合！

これらはプレイを繰り返すことで解放されるほか、課金でさらなる強力なキャラが使用可能となる。



曲のチョイスだけでなく、知識アテナやゲーマントなど、多彩なサポートキャラに脱帽！

曲もキャラも……すごい濃だ！



●収録楽曲

曲名／出典
ESAKA
／THE KING OF FIGHTERS '94
Fairy
／THE KING OF FIGHTERS '96
Big Shot！（新規アレンジ）
／餓狼伝説3
Exceed The Limit
／RB餓狼伝説2
MOJO（BOOGIE）
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
ダイエット
／龍虎の拳2
自然の宴（新規アレンジ）
／サムライスピリッツ
Yellow Dog?（新規アレンジ）
／クルクルトゥーン
STEEL BEAST 6BEATS（新規アレンジ）
／メタルスラッグ2
嵐のサキソフォン5
／THE KING OF FIGHTERS XIII
KDD-0063
THE KING OF FIGHTERS XIII
Pure ～ at good old days ～
THE KING OF FIGHTERS XI
みこし音頭
／神たま
ハッピー☆ハピネスアイランド
／シスタークエスト3

古参SNKファンには懐かしく、最近SNKプレイモア作品を知った若い世代ならタイトルを二度見してしまうこと請け合いの、リスト化しただけで濃さがにじみ出る曲の数々。なんと、アレンジ版の曲については原曲作家自らがアレンジを担当しているという豪華っぷり!! 今後のアップデートでも人気曲が続々追加されるぞ。

●有料楽曲（1パック四曲入り）

曲名／出典
PRISM
／スカイラブ3
天RUSH BGMメドレー　昼～夕～夜
／ドラゴンギャル　修羅の野望
ラブリー★Days
／ハイパー娘
冒険RUSH BATTLEロード　BGM
／シスタークエスト3
ESAKA？（新規アレンジ）
／THE KING OF FIGHTERS '96
Get'n Up
／THE KING OF FIGHTERS '96
かみきり虫
／THE KING OF FIGHTERS '96
Rumbling On The City
／THE KING OF FIGHTERS '96
勇者雷電（新規アレンジ）
／餓狼伝説2
ジュウベイ
／餓狼伝説2
バンギャゴ・ホーホ
／餓狼伝説2
ロンドンマーチ
／餓狼伝説2
Living on the deck（新規アレンジ）
／メタルスラッグ2
BACK TO THE CHINA
／メタルスラッグ2
JUDGEMENT
／メタルスラッグ2
FINAL ATTACK
／メタルスラッグ2

配信中の人気作品も要チェック！



横スクロールアクションの魅力はそのままに、『メタルスラッグ』は新境地へ。今度はこっちも、大量の兵士で勝負!?

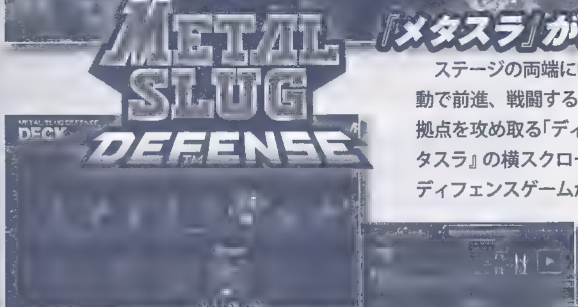
メタルスラッグ ディフェンス

■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：タワーディフェンス
■価格	：基本無料（アイテム課金あり）
■発 売 日	：配信中
■マーケット	：App Store/Google Play





敵拠点が巨大兵器の面も!? 各ユニット固有の必殺攻撃で、一気に攻め落とせ！



『メタスラ』がディフェンスゲームに！

ステージの両端に味方と敵の陣地が配置され、自動で前進、戦闘するユニットを生産し、反対側の敵拠点を攻め取る「ディフェンスゲーム」。本作では『メタスラ』の横スクロール画面そのままに、本格派のディフェンスゲームが楽しめるようになっている！

ユニット生産には、時間とともに増えるポイントが必要。よりポイントがかかる強力なユニットをいつ作るか。敵に合わせて計画的に考えるのがコツ。



職人芸健在！

マルコたち主人公に加え、メタルスラッグなどの各種車両も、あの微細ドット絵のまま生で堪能できる。

怒チームも参戦!? アップデート続行中！

本作のアップデートでは、『KOF』でもおなじみの怒チームが参戦！『メタスラ』参戦経験のあるラルフとクラークはもちろん、さらにレオナもユニットとして参戦している。今後のアップデートにも要注目！

今後も目が離せないSNKプレイモアのアプリ情報は
http://game.snkplaymore.co.jp/にて！

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第53回

4月18日発売「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」が何とか成功！ 続刊に期待感。

「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」について

2014年4月18日に刊行致しました本誌からのスピンアウトムック「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」ですが、読者諸兄のご支持を得て、何とか採算ラインに乗せることができました。

ついては、次号刊行に光が見えてきた状況です。対戦格闘ゲームの本を予定するのがなかなか難しい昨今ですが、我々にとって勇気付けられる結果でした。

お買い上げいただいた読者諸兄、そしてカプコンさんをはじめとする協力各社に御礼申し上げます。

『ULTRA STREET FIGHTER IV』稼働直後の勢いに助けられた部分は大きいですが、少なくとももう一回は「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」を出すことができそうです。可能なれば、引き続きのご支援をお願い致します。

対戦格闘ゲーム専門のムックといえば、過去に「闘劇魂」というものを2005年から出していました。

諸般の事情で2009年2月刊行のVol.12を最後に続刊が絶えた状況ですから、看板を変えて「闘劇魂」の続刊ともいえる「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」を出すに当たっては説得力のある根拠が必要でしたが、このタイミングでの刊行では諸々のロジックがうまく決まりました。

「闘劇魂」の続刊が絶えた理由について、ネット上で定説として書かれていることを今読んでびっくりしました。

真相は至極単純で、厳しくなっているアルカディア本誌を差し置いて対戦格闘ゲームの「闘劇魂」、カードゲームの「アルカディア カードゲームコンプリート」と媒体を並立するのがナンセンスなので、再び本誌一本に戻したというだけの話です。

続刊が絶えた結果から、無謀だったのでは、という誹りは甘受せざるを得ませんが、それぞれに必然性を帯びて刊行が決断されたものではあるのです。

またぞろ分冊化ともいえる「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」を出すナンセンスということはあるわけですが、本誌にボリュームを持たせられない中、ページを捻出するための苦肉の策です。

限られたリソースの中でどう本を作っていくかは難しい問題。

全く読者諸兄に無関係の愚痴めいたことを書いてもしょうがないので、この辺りにしますが、理想と現実の間で、うまく折り合いを付けてやっていくしかありません。

「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」の続刊については、決定次第お知らせしていきます。引き続きよろしくお願い致します。

杉田 哲朗
本誌編集長。ローソンのマチカフェ・フラッペに夢中。オススメは抹茶&小豆。

「恋姫☆ようちえん」の幸宮先生による三国志ロードムービー

父をたずねて三国志横断 恋姫†三姉妹

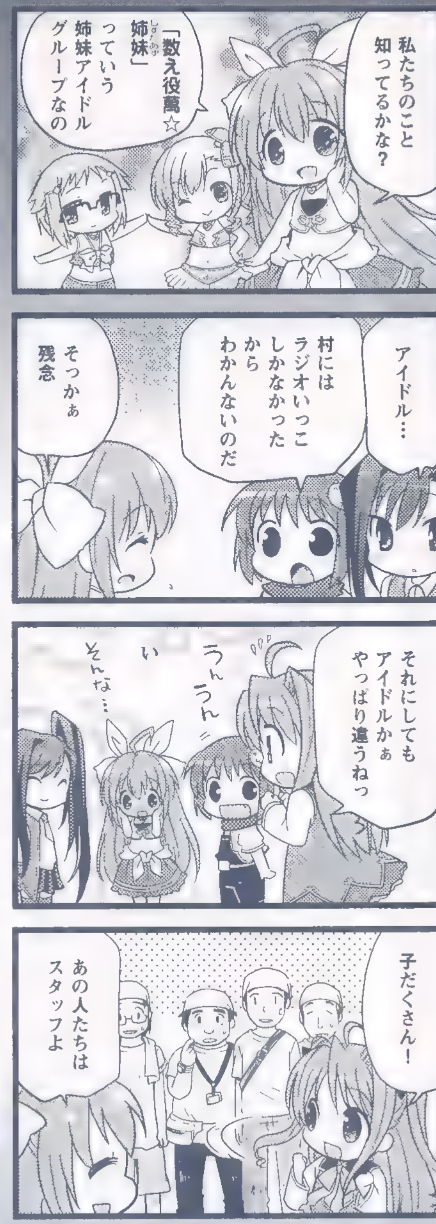


幸宮チノ

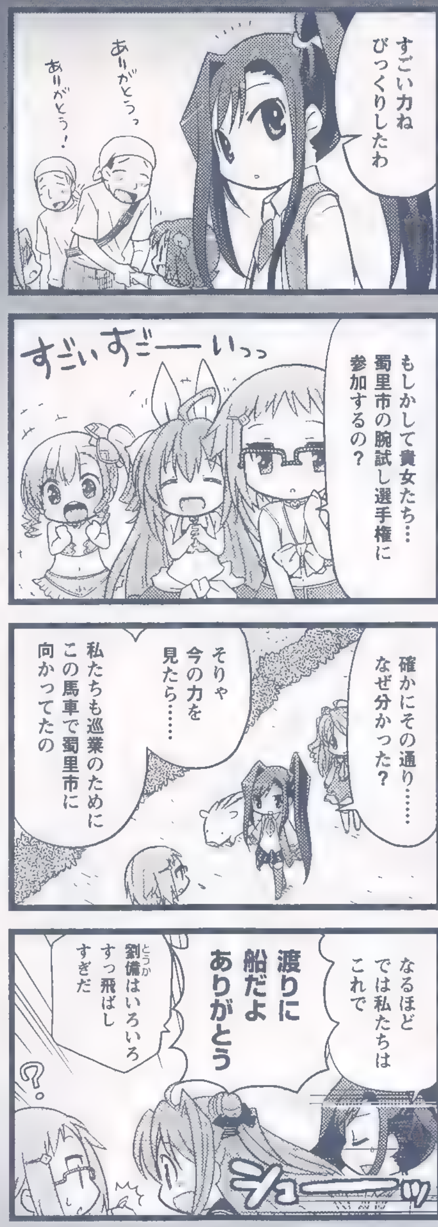
幸宮チノ先生からのおたより

久し振りに大きな風邪をひいてしまいました。健康第一です。

アイドル伝説



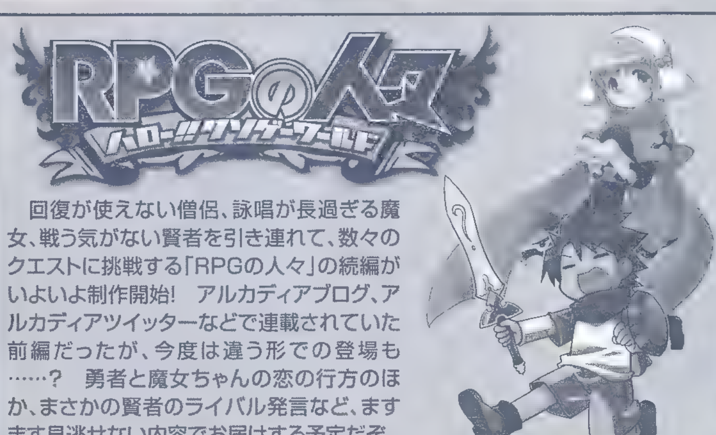
世渡り



人助け



RPGの人々 ハロー!! クソゲーワールド

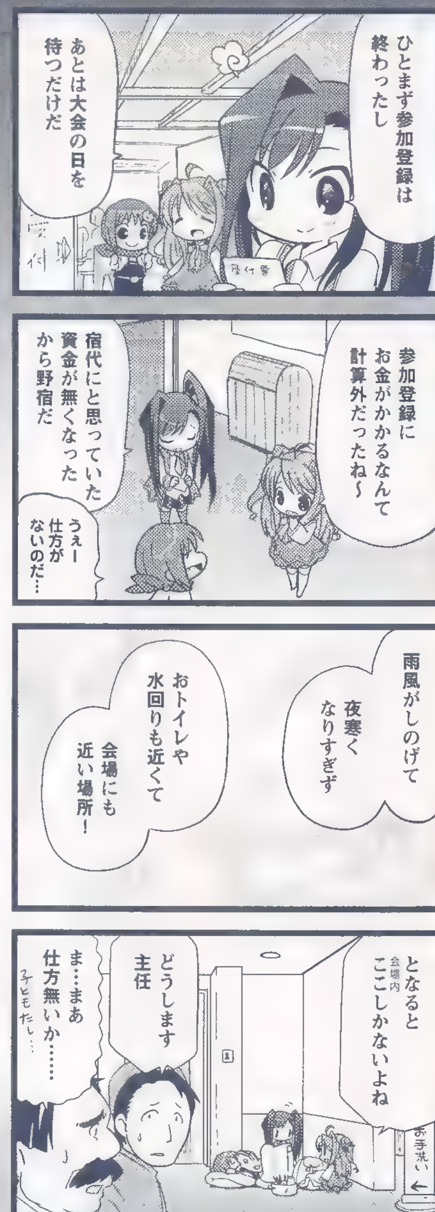


回復が使えない僧侶、詠唱が長過ぎる魔女、戦う気がない賢者を引き連れて、数々のクエストに挑戦する「RPGの人々」の続編がいよいよ制作開始！ アルカディアブログ、アルカディアツイッターなどで連載されていた前編だったが、今度は違う形での登場も……？ 勇者と魔女ちゃんの恋の行方のほか、まさかの賢者のライバル発言など、ますます見逃せない内容でお届けする予定だぞ。



▲曲がりなりにもついに結ばれた勇者と魔女ちゃん。続編では二人の仲がさらに進展……!?

準備ばんたん!



影響力



拡散

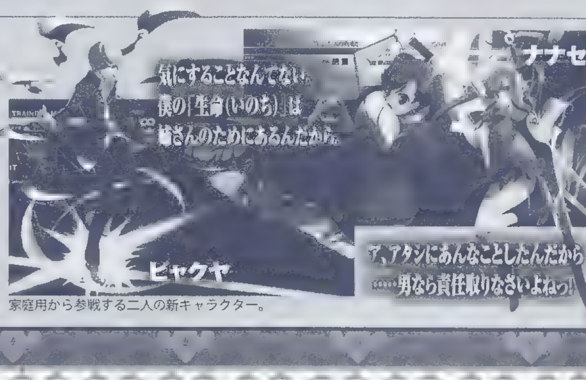


GAME

正統派近代小説感覚2D格闘ゲーム『UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late』、PS3で発売決定!!

http://arcsystemworks.jp/uni/

『MELTY BLOOD』シリーズを手がけたフランスパンによって生み出され、ALL.Net P-ras MULTIにて配信、全国のゲームセンターで好評稼動中の2D対戦型格闘ゲーム『UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late』。スタイリッシュな世界観と洗練された競技性でアーケードを湧かせた本作がアークシステムワークスとタッグを組み、PlayStation®3に登場!!
「虚ろの夜」の下、数多の偽誕者<インヴァース>達の新たな物語が幕を開ける――!



家庭用から参戦する二人の新キャラクター。

■UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late
■発売日：[illegible]
■対応機種：PlayStation®3
■希望小売価格
・[illegible]
・ダウンロード版：5,800円(税込)
■ジャンル：[illegible]対戦型格闘ゲーム
■開発
・ARC SYSTEM WORKS
・フランスパン
■プロデューサー
・[illegible]

一騎当千、呂布登場！ 武道会で桃園三姉妹を待ち受ける運命とは……？

袁家の人々



登場



強者



てあたりしだいゲームリスト

●2014年夏稼働予定タイトル		
頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ	セガ	レースゲーム
●2014年秋稼働予定タイトル		
maimai ORANGE	セガ	リズムアクションゲーム
●2014年冬稼働予定タイトル		
WCCF 13-14	セガ	スポーツカードゲーム
●稼働日未定タイトル		
BeatStream	KONAMI	リズム/ダンス
Wonderland Wars	セガ	MOBA系ストラテジーゲーム
BLADE ARCUS from Shining	セガ	対戦格闘ゲーム
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ MAGICARD BATTLE	セガ	カードゲーム
LEFT 4 DEAD -生存者たち-	タイトー	ゾンビサバイバルアクション
スカルガールズ（仮）	タイトー	対戦格闘ゲーム
スペランカー	タイトー	アクション
エレベーターアクション	タイトー	アクション
ヤタガラス Attack on Cataclysm	ヤタガラス開発チーム	対戦格闘ゲーム

ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2014年4月20日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GuiltyGear Xrd SIGN	イノ	3,352,000	KFI-SP	ALL アーケードモード	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
カラドリウスAC	オリジナル・アレックス・カスタマイズあり	61,519,610	KTN ブレイズに期待大	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,497,440	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店(京都)
	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	88,918,377	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 ゲームプラザGAO大久保店(東京)
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	84,313,186	そうかにゃP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	87,570,095	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズあり	61,633,159	KTN ソフィアさんとプレイズ♡	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,768,300	KTN 祝!カラドリウス一周年	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズあり	61,345,838	KTN-HOM	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	54,105,926	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 ゲームプラザGAO大久保店(東京)
	オリジナル・ケイ・カスタマイズなし	61,054,049	KTN 何度でもほむ様に陥落♡	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	44,195,236	そうかにゃP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	46,317,918	トリキ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		7,706,500	P	ALL ケンスゥ・アテナ・大門	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Z	6,733,890,970	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL ブーストカウント 47:45	デイトナIII(埼玉)
	ORIGINAL・TYPE-II	7,117,427,873,680	RET@まだお	ALL 残×2 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	ORIGINAL・TYPE-Z	7,723,007,864,590	ネーブルちゃん	ALL 残3	えの木(京都)
	TIME ATTACK・TYPE-I	95,174,360	えび店長	ALL ノーミス BC3515 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Z	10,836,459,163,480	GFA2-ISO	ALL ver1.03	Game in えびせん(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		7,806,500	室山圭祐@デイトナ	ALL	デイトナIII(埼玉)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジン Kゾーン	213,116,900	ねこび	ALL ルート C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	外伝 Kゾーン	254,745,100	STT ㊗	ALL ノーミス C-F-K	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	外伝 Wゾーン	225,195,500	STT ㊗	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	外伝 Xゾーン	276,909,800	NIKUO	ALL P-S-X	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクスト Hゾーン	188,475,900	KU@AKIBA	ALL ノーミス A-D-H グゾク2回転	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	フォーミュラ Vゾーン	208,898,700	KU@AKIBA	ALL ノーミス O-R-V グゾク3回転	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
怒首領蜂最大往生	タイプC・ショット・陽蜂	1,393,588,106,035	SUG	ALL-陽 残2 ボム1	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店(静岡)
トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive	ゲロゲロ・アクア	148,028,920	BBA@水にスト育を	ALL	個人申請 タイトーステーション天神(福岡)
	ゲロゲロ・プリル	161,243,200	BBA	ALL	個人申請 タイトーステーション天神(福岡)
	ゲロゲロ・ユーキ	142,794,380	BBA	ALL 2ミス	個人申請 タイトーステーション天神(福岡)
ファントムブレイカー アナザーコード		6,979,670	そうかだP	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
アームドポリスバトライダー Ver.B		29,737,030	皆さんに感謝	11面ALL 上級コースカーペット・三号機・マリア	Game in えびせん(東京)
海底大戦争		2,584,400	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21(東京)
サンダードラゴン2	1P側	6,394,090	パターン原案HRS・改良&プレイDBS	ALL 連付	グッデイ21(東京)
スーパー上海ドラゴンズアイ	パラダイス	274,400	SAL	ALL	Game in えびせん(東京)
ストライカーズ1945II	フライングパンケーキ	3,435,800	Y.佐村河内	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-SAKURA	3'12"93	信頼と実績のおにくワールド	ALL	Game in えびせん(東京)
ドラゴンブレイズ	イアン	4,194,600	大人ONNK-三茶鮫(小保方派)	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)
パイロットキッズ		12,771,200	hamami	2周ALL 残×0 連付	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
マクロス2		3,837,100	大人ONNK-りゅう(キマシタワー派)	ALL ビギナー 連付	Game in えびせん(東京)
		4,685,630	大人ONNK-こいずみ(裏DVD派)	ALL エキスパート 連付	Game in えびせん(東京)
ミスタードリラーグレート	北極	2,340,460	HTR-YAS	ALL 連付 8分49秒25	デイトナIII(埼玉)

次号の集計

●締切について:2014年7月分の集計では2014年7月21日までに出たスコア(7月24日消印有効)、8月分は8月13日までに出たスコア(6月18日消印有効)を対象とします。
●申請ついて:「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

2014年5月18日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
カラドリウスAC	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	94,255,850	7月のマホイベ楽しみです	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店（京都）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズあり	94,527,150	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店（京都）
	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	90,144,775	バレンヌ帝国皇帝AKF＠やっと大台!	ALL 残×6 ボム×0	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	55,143,018	AKF＠アイルトン・セナ追悼20周年記念	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
怒首領蜂最大往生	タイプC・ショット・陽蜂	1,407,730,890,914	SUG	ALL-陽 残3 ボム1	個人申請 ACT御殿場（静岡）
DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade		4,508,800	UMC(新宿鮒)	ALL フェーズ4 2本先取 ドロー×1 ver1.06	個人申請 ゲームスポット21（東京）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	外伝 Wゾーン	225,889,800	STT ㊕	ALL P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Kゾーン	257,081,800	STT ㊕	ALL C-F-K	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Iゾーン	167,697,150	KU＠AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 Hey（東京）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	UNLIMITED・TYPE-Z	11,309,340,063,300	GFA2-ISO	ALL 残×5 ver1.03	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Z	8,273,332,603,020	ネーブルちゃん カムバーック!!	ALL 残5	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	7,595,858,831,710	RET＠祝WI	ALL 残1	個人申請 明大モンテカルロ（大阪）
	BOOST・TYPE-Ⅲ	7,051,456,370	SOGO＠大台突破!!	ALL 残5 タイマー 43:48	個人申請 プラザカプコン直方店（福岡）
鋳薔薇黒 ブラックレーベル		234,756,810	おにはそと	クリア シリスター・シミリス	個人申請 Hey（東京）
デッドストームパイレーツ SPECIAL EDITION		17,554,440	MAI_Revive	ALL 2P側 残りライフ10%以下	個人申請 HEY（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・パワー	1,394,853,958,278	青パワライダーアタドン	点滅ALL 残1	個人申請 楽遊楽座（岡山）
サンダードラゴン2	1P側	6,447,380	DBS	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
マクロス2		3,871,110	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付 ビギナー	グッデイ21（東京）
ダブルウイングス		4,204,500	hmm	2周ALL 連付 1P側	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,199,000	三茶鮫	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	フライングパンケーキ	3,436,500	Y.齋藤（ハンカチではない）	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
パイプドリーム	Aコース	4,109,210	KLT	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
クイズ＆バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～		482,700	夢空間よ永遠に naQsis-小夜さよ	ALL 正解率95.31% 犬福少女なし	個人申請 岐阜レジャーランド穂積店（岐阜）
カラス		5,552,236,850	JMB-CYR-せたろ～	ALL ハードモード 3面有り	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
グレート魔法大作戦	カルテ	97,473,700	ACR	ALL お宝108/108	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
魔法大作戦	ガイン	3,824,800	戦国人	2周ALL 連付 1周195.8万 残3	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）

新たに追加・変更されるルール

GUILTY GEAR Xrd SIGN Ver.1.04

従来のバージョン（Ver.1.01 ～ 1.03）と合同集計とします。ルール、部門、工場出荷設定などについて、変更はありません。

P4U2 Ver.1.11

Ver.1.03以前の集計を打ち切り、Ver.1.10以降を別集計とします（Ver.1.10とVer.1.11は合同集計です）。ルール、部門、工場出荷設定などについては、Ver.1.03以前から変更はありません。

デッドストームパイレーツ SPECIAL EDITION

【スコア】単一部門で集計します。1P、2Pは問いません。
[工場出荷設定：DIFFICULTY：MEDIUM]

各種ネットワーク配信タイトルについて

NESiCAxLive、ALL.Net P-ras MULTI などで配信されているタイトルは、アップデートによりゲーム内容が変更される場合があります。それに伴った集計ルールに変更がある際は、本誌公式サイト（http://www.arcadiamagazine.com/）やブログ（http://www.famitsu.com/blog/arcadia/）等で告知します。

個人申請用紙の記入について

個人申請用紙を記入される際に、以下の点にご注意ください。

部門名などの記入漏れにご注意ください。また、複数のバージョンが存在するゲームについては、バージョンの確認と記入をお願いいたします。

複数の申請用紙をお送りいただく場合、一つの封筒でまとめてお送りいただくことが可能です。その場合は、各申請用紙の裏面に連絡先等の必要事項をご記入ください。また、申請用紙右下の「申請枚数」の項目に、同封された用紙の枚数を明記してください。

GET THE TOP SCORE!!

■『カラドリウスAC』は、オリジナル・カスタマイズなしを中心にじわじわ伸びてきています。カスタマイズありの方では、依然として風A、土Aなどが人気です。

■『デッドストームパイレーツ SPECIAL EDITION』はマーカー表示のない敵を撃てることを利用してコンボ数を増やすのが稼ぎのコツ。舵輪アクションも重要なのは前作と同じ。

■10兆点オーバーを達成した『Crimzon Clover for NESiCAxLive』（UNLIMITED MODE）はさらなる伸びを見せ、11兆点を突破。次回の集計にも期待できそうです。また、BOOST・TYPE-Ⅲも目立った伸びをしています。5面突入時44.9億千万、5面ボス前で60億というスコアが出ています。今回のプレイでランク下げのボムを撃ったのは、3面中ボス、4面ボス第3段階、5面シャッター前で3カ所のみ。5面のボスラッシュ地帯でミスをした以外は理想的なプレイができたとのこと。

■『カラス』は「化」稼ぎがうまくいき、2面終了時に14.1億というスコアが出たため、大幅更新です。3面にまだ伸びる余地があるかもとのこと。

■『クイズ＆バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』は前回から約30万アップ。得点3倍を多く引いたのが功を奏したようです。

■『魔法大作戦』はチッタに続き、今度はガインが更新。これで「戦国人」氏が3タイトル奪取となりましたが、はたして4タイトル制覇なるか？

■『サンダードラゴン2』は新パターンを組んで約10年ぶりの更新を達成しています。

■珍しい申請としては1993年に稼働した、ミッチェルの縦スクロールシューティング『ダブルウイングス』がありました。単一部門で集計されており、以前の最終スコアは4,060,100。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail：hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340　●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。また、携帯メールからお送りいただく場合、PCからのメールを受信できる状態に設定してください。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●自宅を'80sゲーセン風に改造した人が婚約者に逃げられたというネットニュースを見ましたが、'00sになると自宅に持ち込めないゲームが増えてきて、自宅に再現できないのは元より、後の時代から振り返るとき、事実確認できないことが多くなるのだろうなと寂しく思いました。（杉田）

●ファミ通グループのニコ生番組「月刊ファミ通 feat.」のアーケードコーナー「ゲーセンRE:MIX」に、KOF声優市来光弘さん&高野麻里佳さんとともに、まさかの出役として出演しております。毎月末金曜夜に放送ですので、よろしくです！　※7月はアケがお休みですが（ヤモトもよろしく！　新藤GO）

●LoV6周年の思い出か。初SRがバサ子で亜人に決め、ベガに泣かされてた時にfan散歩開始。Ⅱは七英雄で後半は沈々。Re:2は後半ハッピーセットのお世話になりつつ、丸亀でfan散歩Ⅱ終了。Ⅲはアリダリで迷走中のところヴァミキャラ開始と6年通してイベントのお手伝い。あー、もー書き切れん！（霜電）

●いつも『LoVⅢ』を楽しみにしてくださった皆様、大変お待たせ致しました。今号より再スタートを切ります。今回は初心に帰り、荒らしがテーマ。これまでプレイしてきた人、これからプレイする人、そのどちらにも参考になるよう尽力しました。これからもよろしくお願い致します。（イレイザーナカムラ）

●春に出した対戦格闘ゲームREMIXの関係などもあり、最近はチョイチョイ大会を見物に行ったりしていますが、旧作でも高いモチベで頑張っているプレイヤーを見ると、何だか熱気にやられて「俺も頑張らなくちゃ」みたいな気分になります。まず仕事頑張れってか（笑）。（視力低下キチぃ itakyo）

●最近某麻雀漫画のアニメを時間が空いては見ているのですが、素晴らしい作品ですね。自分も昔は格闘ゲームで全国大会に出るために仲間と切磋琢磨したものですが、やはり仲間で目標のために努力をするのは素晴らしいと思います。あと女の子がかわいい。（豊音に勝ってほしかったテラダ）

●いろいろ一段落してゆっくり体力回復中。ここぞとばかりに新企画も構想中。というわけで、今井神先生のIT用語解説コミック「あんごろもあちゃんの地球侵略にっき パーフェクト」と超ボリュームのイラスト集「ビジュアルコレクション ニライカナイ」が発売中！「弾幕少女」ノベルスもよろしくです！（松D）

●『ウルⅣ』はダルシムの画面端のセットプレイがお気に入りなのでぜひ使ってほしいです。伝タク式は使用料、なんと無料でのご提供です!!　恋姫の攻略漫画は最初のネーム提出の時点で編集さんにボツをくらってしまい、思わず孫尚香の抱き枕に逃げ入りたくなりました。（伝タク）

STAFF

■編集主幹　浜村弘一　■発行人　青柳昌行　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／松浦 大輔／新藤 剛／中村 翔／寺田 智
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／ADL／いちみやひろし／ウメハラ／H.H／げっつ☆先生／コイチ／C・LAN／JOKER／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／ちゃんおい／伝説のオタク／のどぐろ／はなだ／凡ちゃん／マゴ／魔法のランプ／マンモス丸谷／モリカワ
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家（五十音順）　天野シロ／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／TORI／幸宮チノ
■マーケティング企画局　高津 利浩／堂前 秀隆／福島 慶総／片岡秀行
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／梅山 達夫／青木 宏行
■宣伝部　池田 敦子／浅川 貴之
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／請地 良介／今井 達弘
■編集総務　原 正典／渡辺 千恵子
■業務部　黒井 伸哉／岡 寛之

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号も攻略情報満載でお届け!!

ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ

カードゲームタイトルも徹底攻略!!

LORD of VERMILION Ⅲ Ark-cell
WCCF 12-13 Ver.2.0

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない！

NEXT NUMBER 165は

2014年8月30日（土）発売予定

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア8月号［No.164］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.164
第15巻 第4号 通巻第164号 平成26年6月30日発行・発売（偶数月1回30日発行・発売）
雑誌 11447-08
■発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521（営業）
■企画・編集／エンタープレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（ナビダイヤル）

ねこかくゲー②



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿／猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

10月号/7月15日（火）必着
12月号/9月16日（火）必着
2月号/11月17日（月）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！



彼の正体は、かつてロンドンを震撼させた連続殺人鬼(シリアルキラー)……!!


聞こえる!!!
あいつの魂が脳に直接……!!
この体は喉の構造が貧弱でな…
って事は外国人の霊?!
WOW!
もとより喋れたところでこの国の言語は知らぬがな…
左様…
名を言っても知るまいが……
100年前に名乗った字名をお教えしよう


怪物に…
人間の魂が埋め込まれてる!!!
ヒョーイさせてるって事?!
!!
その通りだ…


血だけじゃなくて…
魂を吸い取ったっていうの?!
ショッパナからアメイジングモンスターーネ!!
あいつ…さっきのあたし達の会話を…聞いてたんだ!!
言葉を理解してる…作戦を阻止する動きを見せた…!!
知性があるって事?
それだけじゃない…!!
あいつ…防犯システムを作動させた…!!
ピッ
まさか…!!
「見える」の…!!
つまり…操作方法を習得してる…人並みの知能があるって事だよ!!
ニヤァ…
あの時と同じ…!!
禍々しい黒い霧…!!
魂の歪(イビツ)な縫い跡が…!!


さっきまでヒョーイしてたのに…
あ
ウソ…
え?
あいつに…
十兵衛!!見えるの?!
うん!!
まさか魂が…
あいつに吸収された?!


3つの穴…!!
動物の死体にあったのと同じ…!!
…およ?
どうしたの?
あれ…?おかしいな
おじいちゃんがいない…
え?!


夢紗ちゃん離れて!!
大丈夫?!
あぐっ!!
えほっ!!
えほっ


みやあああッ
何アレ!!
舌で血を吸ってる!!!



なっ
あや?
防災扉?!

※宮本夢紗の先祖は宮本武蔵。今回は木刀の二刀流で登場。





※先祖の魂の憑依は各人異なる方法が用いられる。夢紗の場合お尻から魂をチューッと挿入する。



50色
煙幕!!!
ギ…!!
ヘイ！
こっちネ！
カン
カン



じゃあ あいつの爪に秘密が?!
そうか……!!
チュパカブラは別名「エイリアンアニマル」とも呼ばれています!
地球に来た宇宙人のペットが野生化したものだとか…!!
ち……地球外の物質って事?!
どうすればいいの?!
爪の無い死角から攻撃しないと危ない…! 私達の中で一番早く憑依できるのは夢紗よね!
うん!
私達がヤツを引きつけるから夢紗は憑依してヤツの後ろから攻撃!! いい?!
おっけー!!
わかった!!
ギョイ!!


わあああ
あッ!!
うそおん!!
うわ耳が!!
鉄って
こんな音
すんの?!
あの扉
50センチは
あるヨ!!
鉄を斬るには
1ミリあたり
30キロの力が
必要といわれて
います…
50センチを切断するには…
「1.5トン」…!!
こんな芸当
いくら筋力が
あっても不可能
です!!



※英語名は「ゴートサッカー」(ヤギを殺すもの)。

新たなる敵、登場……!!



※本作品はこちらからお読み下さい。

今井神先生の単行本、大絶賛発売中!!

画業13年の集大成がここに!
今井神ビジュアルコレクション ニライカナイ



2001年から続く超時空漫画家今井神の画業を讃える集大成! 膨大な数に上る挿絵イラストのほか、「ニードレス」、「白砂村」、「あんごろもあちゃん」などの連載作品における秘蔵イラストを収録!「アルカディア」表紙イラストなど、今ではめったに見られない版権イラストのほか、付録として今井神の原点的作品である「BLACK SPOT」を2冊にわたって完全同梱!!



特別付録
漫画160ページ
計320ページ
「BLACKSPOT」
上下巻同梱

定価 3900円(+税)

萌えるPC用語集、大復活!!
あんごろもあちゃんの地球侵略にっき パーフェクト



「パケット通信」って結局何なの?「ブラクラ」ってどういう意味? 宇宙からやって来たあんごろもあちゃんとその仲間たちがIT業界の重要語句をそれとなく解説!! 「CGオンライン」で連載されていた過去作に単行本未収録先品を加えた完璧版として新装丁版が登場!! 今井神先生の直筆色紙が抽選で当たる「ニライカナイ」との二冊同時購入キャンペーンもあるぞ!!



定価 880円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。
実際の製品と異なる場合があります。

株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-3238-8521(営業)
エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(ナビダイヤル)

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

エンターブレイン カスタマーサポート
☎0570-060-555(土日祝祭日を除く 12:00～17:00)
E-mail: support@ml.enterbrain.co.jp

いつでも!どこからでも!
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス!

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA enterbrain

雑誌 11447−08

4910114470841
01102

情報専門誌 月刊アルカディア ARCADIA 8月号 164
発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-3238-8521(営業)
企画・編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
●特別定価1,190円 本体1,102円